

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

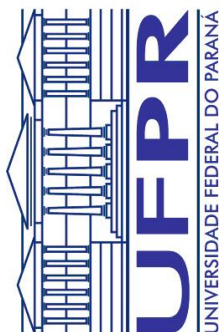
KATIA BORTOLOTTI MARCHI

**DO SURF AO TOW-IN: do processo civilizador à
sociedade de risco**



CURITIBA

2017



KATIA BORTOLOTTI MARCHI

**DO *SURF* AO *TOW-IN*: do processo civilizador à
sociedade de risco**

**Tese apresentada como requisito parcial para
a obtenção do Título de Doutora em Educação
Física do Programa de Pós-Graduação em
Educação Física, do Setor de Ciências
Biológicas da Universidade Federal do
Paraná.**

Orientador: FERNANDO RENATO CAVICHIOLLI

Universidade Federal do Paraná
Sistema de Bibliotecas

Marchi, Katia Bortolotti

Do surf ao tow-in : do processo civilizador à sociedade de risco. /
Katia Bortolotti Marchi. – Curitiba, 2017.
173 f.: il. ; 30cm.

Orientador: Fernando Renato Cavichioli

Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de
Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação
Física.

1. Esportes – Aspectos sociológicos. 2. Esportes radicais. 3.
Esportes e globalização. 4. Esportes aquáticos. I. Título. II. Cavichioli,
Fernando Renato. III. Universidade Federal do Paraná. Setor de
Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação
Física.

CDD (22. ed.) 306.483

TERMO DE APROVAÇÃO

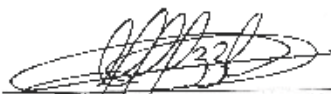
KATIA BORTOLOTTI MARCHI

“Do SURF ao TOW-IN: do processo civilizador à sociedade de risco”

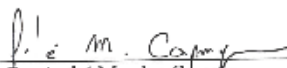
Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Educação Física – Área de Concentração: Exercício e Esporte; Linha de Pesquisa: Esporte, Lazer e Sociedade; do Programa de Pós-Graduação em Educação Física do Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná, pela seguinte Banca Examinadora:



Prof. Dr. Fernando Renato Cavichioli
Presidente / Orientador - UFPR



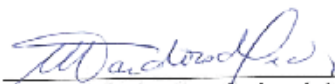
Prof. Dr. Fernando Marinho Mezzadri
Membro Interno



Prof. Dr. André Mendes Capraro
Membro Interno



Prof. Dr. Adenir Gebara
Membro Externo



Prof.ª Dr.ª Cristina Carta Cardoso de Medeiros
Membro Externo

Curitiba, 24 de Março de 2017.

DEDICATÓRIA

*Ao Wanderley, que me inspirou a enfrentar este desafio.
Nosso envolvimento e o distanciamento (na tese) me
ajudaram a crescer. Amo você.*

AGRADECIMENTOS

Acima de tudo, agradecer a Deus que me ajudou a enfrentar novos desafios. “Tudo posso naquele que me fortalece”. Sem Deus seria impossível.

A minha família, meu profundo agradecimento por tudo...

Um agradecimento especial ao Ademir Gebara, pela amizade, leituras, orientações e apoio desde o início da jornada. Você é um professor e amigo exemplar.

À Ana Luiza Sallas, pela empolgação, sempre me perguntando quando eu entraria no doutorado; mesmo sem ler meu projeto, ajudou-me com leituras, emprestou livros... obrigada pelas disciplinas e “orientações”, você é uma grande professora: “o importante é ser feliz”...

A Fernando M. Mezzadri, meu orientador do mestrado, professor, chefe, amigo, obrigada por acompanhar minha trajetória acadêmica.

A André M. Capraro, pelas suas contribuições em todo esse processo e também por manifestar constantemente um espírito de ajuda e estímulo.

A Cristina C. de Medeiros, sempre perguntando se precisava de ajuda, e precisei! Obrigada pela interpretação e entendimento brilhante que fez da tese, além da prontidão em ser titular da banca.

A Juliano de Souza, aprendi muito com você nas nossas parcerias, e a Gilmar F. Afonso, colega de mestrado, obrigada pela leitura da tese.

Aos professores e coordenadores do Programa de Pós-graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná. E, nesta instituição, especificamente, ao Centro de Educação Física e Desporto, por me disponibilizar condições para o desenvolvimento desta etapa acadêmica.

A Rodrigo Waki, secretário da Pós-graduação, prestativo, sempre pronto a ajudar e fazer o melhor. Faz seu trabalho com maestria, competência, organização. Obrigada mesmo.

Ao pessoal do grupo, Taís, André, Camile, Emília, Wallison, Isabela, Mayara, Estér, Luizão, e um agradecimento especial ao Rafael Sentone que não mediu esforços para ajudar com as leituras e artigos e artigos...

Ao Jay Coakley, pelas primeiras conversas em Fort Collins/USA, em 2012, pelos artigos, livros. Você é muito especial, obrigada.

As primeiras conversas sobre *surf* foram com o Fernando Dandoro (in memorian), obrigada pelo livro.

A Ruth Cidade, pela amizade, pelas orações....

A Leonor Demário, pelas conversas, café, bolo, café, valeu!!!

A Gisele Schwartz, pela acolhida na Unesp de Rio Claro, pelos livros e a leitura do projeto, e também ao Helder Isayama, a ambos, pelas contribuições no texto de qualificação.

E, finalmente, a Fernando R. Cavichioli, que, antes de ser meu orientador, meu professor, meu chefe, é meu amigo. Obrigada por aceitar me orientar no doutorado e por confiar em mim. Eu imagino as dificuldades inerentes a esse contexto, mas terminamos. Obrigada de coração.

Não posso deixar de agradecer quem ficou sempre ao meu lado, aquecendo meus pés nos dias frios, pulando, brincando, dormindo, roncando, parece minha sombra rsrs. Meu querido Rodolfo, meu filho peludo.

*“You could go over the falls and die
You could slam against the rocks and die
You could get pinned under and die
Or you could stay home and fall off the couch and die”.*
(Ohiopyle, PA/USA, 2012)

RESUMO

Os esportes de aventura, de modo geral, têm sido marcados por constantes inovações e transformações nas quais práticas e praticantes se renovam de maneira surpreendente. Modalidades que, por exemplo, se multiplicam e diversificam com frequência são o *surf*, a vela, o voo livre, entre outras. Surgem novos esportes, as práticas mudam de adeptos, os gostos se modificam e existem inovações tecnológicas. Percebemos o esporte como um fenômeno sociocultural cada vez mais voltado para os contornos de uma mercadoria com fins lucrativos e que apelos a estilos de vida particulares se tornaram progressivamente mais efetivos na publicidade e na cultura do consumo em geral. A redefinição de hábitos e costumes sociais se deve ao desenvolvimento do processo civilizacional da sociedade, à globalização e seus avanços tecnológicos. A prática dos esportes de aventura, especificamente o *surf*, e transformações apresentadas no seu percurso histórico, tornaram-se uma tendência social para catalisar as pressões urbanas das grandes cidades e para “libertar” seus praticantes das tensões do cotidiano, ou seja, os atores desse processo procuram esses esportes em que ocorre uma suposta “descarga de adrenalina” e os inscrevem num processo desafiador (fascinante?) de descontrole controlado das emoções. Diante desse cenário procuramos entender o processo histórico e o desenvolvimento do *surf* ao *tow in*, a partir de análises sociológicas das representações sociais, contidas no contexto do processo civilizacional e da modernidade. Para tanto, nos utilizamos de uma pesquisa qualitativa, de cunho exploratório, na qual obtivemos informações e fontes que possibilitaram a construção dessa história social do *surf*. Com o processo de espetacularização dos esportes, e sua segmentação de mercado, muitas empresas passaram a associar suas marcas e produtos aos esportes de aventura que por meio das propagandas transmite a ideia de uma vida de aventura, prazer, liberdade e emoção. Nossa hipótese é de que, com a adesão dessas práticas, não se estavam vendendo apenas “novos esportes”, mas, sim, uma imagem e um estilo de vida. Temos que a modernidade é marcada pela “vontade de inovar”, portanto, surge uma nova configuração social na qual ocorreram mudanças de paradigma, advindas dos processos de globalização, de individualização e de reflexividade, ou seja, temos caracterizada a sociedade de risco, aliada à efetivação da sociedade de consumo e da espetacularização dos esportes. Finalizando, podemos visualizar a consolidação de um “espírito de aventura” em muitas atividades humanas e, de forma mais presente no nosso estudo, nos esportes de risco, principalmente nos praticantes de *tow in* e ondas gigantes. Estamos falando de um novo *habitus* esportivo. Nele, a relação com a natureza fica cada vez mais estreitada e proporcionadora de novos desafios, o praticante não se interessa mais apenas pela posição distintiva, decorrente dessas práticas, mas também pela busca constante de novas sensações e emoções.

Palavras-chave: emoção, risco, *surf*, *tow in*, sociologia do esporte.

ABSTRACT

Adventure sports, in general, have been marked by constant innovations and transformations in which practices and practitioners renew themselves in an amazing way. Modalities that, for example, multiply and diversify frequently are surfing, sailing, free flying, among others. New sports arise, practices change their fans, preferences change and technological innovations exist. We perceive sport as a sociocultural phenomenon increasingly focused on the contours of a for-profit commodity and that appeals to particular lifestyles have become progressively more effective in advertising and consumer's culture in general. The redefinition of social habits and customs is due to the development of the civilizational process of society, to globalization and its technological advances. The practice of adventure sports, specifically surfing, and transformations presented in its historical journey, have become a social tendency to catalyze the urban pressures of large cities and to free their practitioners from the daily stresses, that is, the actors of this process seek out those sports which promotes an alleged adrenaline rush and insert them in a challenging (fascinating?) process of controlled uncontrolled emotions. In view of this scenario, we sought to understand the historical process and the development from surfing to tow in, from sociological analyses of social representations, in the context of the civilizational process and modernity. For that, we used a qualitative exploratory research, in which we obtained information and sources that enabled the construction of this social history of surfing. With the process of spectacularization of sports, and its market segmentation, many companies started to associate their brands and products with adventure sports that through the advertisements express the idea of a life of adventure, pleasure, freedom and emotion. Our hypothesis is that, with the adherence of these practices, they were not only selling new sports, but rather an image and a lifestyle. Modernity is marked by the will to innovate, therefore, arises a new social configuration in which changes of paradigm took place, coming from the processes of globalization, individualization and reflexivity, that is, we have characterized the society of risk, allied to the effectiveness of the consumer society and the spectacularization of sports. Lastly, we can observe the consolidation of a spirit of adventure in many human activities and, more present in our study, in risk sports, especially in practitioners of tow in and giant waves. We are talking about a new sportive habitus, where the relationship with nature becomes more and more narrow and brings new challenges, the practitioner is not only interested in the distinctive position of these practices, but also in the constant search for new sensations and emotions.

Key words: emotion, risk, *surfing*, *tow in*, sociology of sport.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – COLASSANTI	16
FIGURA 2 – SENNA E MEDINA	38
FIGURA 3 – <i>SKYSURF</i>	53
FIGURA 4 – FAMÍLIA TOLEDO	63
FIGURA 5 – FELIPE TOLEDO	63
FIGURA 6 – <i>SURF</i> ANOS 1960	125
FIGURA 7 – <i>SURF</i> ANOS 1980	130
FIGURA 8 – LINHA DO TEMPO	138
FIGURA 9 – <i>SURF DE NUIT</i>	158

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – FESTIVAIS E CAMPEONATOS DE <i>SURF</i> NO BRASIL	19
QUADRO 2 – ESPORTES MAIS PERIGOSOS	79
QUADRO 3 – PESQUISA SPORTV	100
QUADRO 4 – GERAÇÕES DO ESPORTE	102
QUADRO 5 – MEDINA	142
QUADRO 6 - AS DEZ ONDAS MAIS PERIGOSAS DO MUNDO	151

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ESPN	<i>Entertainment and Sports Programming Network</i>
USA	<i>United States of America</i>
EUA	Estados Unidos da América
ABK	Associação Brasileira de Kitesurf
PKRA	<i>Professional Kiteboard Riders Association</i>
JMN	Jogos Mundiais da Natureza
FIPE	Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas
ISAF	<i>International Sailing Federation</i>
IKA	<i>International Kiteboarding Association</i>
CBRASB	Confederação Brasileira de Bodyboard
FIS	Federação Internacional de Snowboard
CBDN	Confederação Brasileira de Desportos de Neve
COI	Comitê Olímpico Internacional
ABW	Associação Brasileira de Wakeboard
AFAN	Atividade Física de Aventura na Natureza
WCT	<i>World Championship Tour</i>
WSL	<i>World Surf League</i>
WQS	<i>World Qualifying Series</i>
ABRASP	Associação Brasileira de Surf Profissional
ASU	Associação de Surf de Ubatuba
IPS	<i>International Professional Surfers</i>
ASP	<i>Association of Surfing Professionals</i>
WSL	<i>World Surf League</i>
SUP	<i>Stand Up Paddle</i>
ABSUP	Associação Brasileira de Stand Up Paddle
CBSUP	Confederação Brasileira de Stand Up Paddle
CNN	<i>Cable News Network</i>
UTI	Unidade de Terapia Intensiva

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
 CAPÍTULO 1 – ASPECTOS CULTURAIS DO ESPORTE	 32
1.1. ESPORTE MODERNO E ESPORTE DE AVENTURA	35
1.2. DO <i>SURF</i> AO <i>TOW-IN</i>	46
1.3. ESTILO DE VIDA, <i>HABITUS</i> E DISTINÇÃO SOCIAL	58
 CAPÍTULO 2 – EMOÇÕES E RISCO NA CONSTITUIÇÃO DA SOCIEDADE E DO ESPORTE	 65
2.1. EMOÇÕES: entre definições e experiências	66
2.2. SOCIEDADE DE RISCO: surge uma nova configuração	77
 CAPÍTULO 3 – A MUDANÇA DE PARADIGMA VIA CONSTRUÇÃO DA SOCIEDADE DE RISCO	 96
3.1. CARACTERÍSTICAS DA MODERNIDADE	98
3.2. SOCIEDADE DE CONSUMO	108
3.3. GLOBALIZAÇÃO	117
 CAPÍTULO 4 – UM <i>SWELL</i> SE APROXIMA DA COSTA BRASILEIRA	 124
4.1. DÉCADA DE 1970 – Década da liberdade	125
4.2. DÉCADA DE 1980 – Geração saúde	129
4.3. <i>BRAZILIAM STORM</i>	138
4.4. A EMOÇÃO E O RISCO DAS ONDAS GIGANTES	147
 CONCLUSÕES	 153
GLOSSÁRIO	159
REFERÊNCIAS	160

APRESENTAÇÃO

Meu pai foi professor de educação física e técnico de basquetebol. Desde pequena o esporte está presente na minha vida. Meu pai organizava e coordenava, com uma equipe de professores, os Jogos Infantis em Rio Claro/SP e desde os sete anos eu participava dos jogos que tinham desfile de abertura com um atleta famoso carregando a tocha olímpica e os “pequenos atletas” de cada escola usavam uma cor de camiseta. Da 5ª à 8ª série participava do Campeonato Colegial, o esporte principal era o basquete, mas também jogava handebol, um pouquinho de vôlei, natação e no atletismo corria os 1.500 m e salto em extensão. Nas férias, praia, a maior diversão era “pegar onda” de barriga, ou “jacaré”, pranchinha de *bodyboard* só de brincadeira e o skate. Do 1º ao 3º colegial, campeonato de basquete e natação e, quando surgiu o *windsurf*, arrisquei-me nas férias, difícil. A aventura surgiu também por meio de leituras, como *A ilha perdida*, de Maria José Dupré; *As aventuras de Tom Sawyer e de Huckleberry Finn*, de Mark Twain, entre outras. Após quatro anos, por motivos pessoais, formei-me em ciências contábeis, nada de esporte. Como o esporte “está no sangue”, fui fazer educação física e comecei a trabalhar com natação. Nunca pensei em dar continuidade aos estudos, gostava mesmo é de dar aula prática, ficar na borda da piscina, na quadra, acompanhar as equipes nas competições, principalmente nas travessias. Na época de namoro acompanhava o namorado - que estava fazendo mestrado - nas orientações, fui assistir à sua qualificação e defesa na Unicamp e achei muito interessante. Casamos e mudamos para Curitiba, difícil arrumar emprego. Decidi fazer especialização em pedagogia do esporte com professores da UFPR e da Unicamp e a me interessar um pouco mais pelos estudos. Quando meu marido resolveu fazer o doutorado na Unicamp, tudo foi mudando. Era empolgante ver como Ademir Gebara conduzia seu grupo de orientandos nas reuniões, nos eventos interdisciplinares - em Cananeia -, nos congressos, entre outros. Era gostoso ver a dedicação, a disciplina de estudo e o prazer do meu marido em escrever a tese. Fui convidada para trabalhar num evento mundial de esporte como coordenadora de modalidades esportivas, os Jogos Mundias da Natureza - JMN: balonismo, paraquedismo (*skysurf*), canoagem de travessia, canoagem de *slalom*, *rafting*, pesca, vela, orientação com arco, escalada, ciclismo, hipismo, golfe e triatlon. Foi um trabalho árduo, intenso e prazeroso. Entrei no mestrado e meu tema foi os JMN. Passado um tempo, meu marido foi fazer pós-doutorado nos Estados Unidos, em West Virgínia, e eu aproveitei para estudar. Foi um ano intenso cursando disciplinas, estudando, pesquisando e coletando material. A pesquisa dele era conhecer a

sociologia do esporte na América do Norte e entrevistar os principais nomes da área nos Estados Unidos e Canadá, e eu o acompanhava e o auxiliava. Conhecer esses professores, seus estudos, poder conversar um pouquinho com eles me motivou a voltar e fazer o doutorado.

INTRODUÇÃO

O Brasil é banhado a leste pelo Oceano Atlântico, possui um litoral com 7.491km¹ e, se forem consideradas as saliências e reentrâncias, aumenta para 9.200 km. Há praia para todos os gostos e estilos, praias urbanas, semidesertas, desertas, com águas tranquilas ou com muitas ondas, águas mornas, frias ou geladas. As melhores ondas e mais perfeitas não estão aqui, mas o *surf* é muito praticado. Existem registros de que o *surf* começou na década de 1930 em Santos como um fenômeno isolado e outra vertente diz que começou no Rio de Janeiro a partir de 1950.

Na década de 30, 40 não existia esse negócio de ficar na praia sem fazer nada. Só fazia isso filhos de diplomatas como tinha muito aqui em Ipanema ou vagabundo e, o Arpoador era o lugar de encontro dessa turma (ADLER² in SANDER, 2015).

Foi quando começou a cultura de praia, inclusive meus pais, saudoso pai Cid Pacheco e Myda Pacheco, foi na primeiríssima geração antes do Arduíno, eles começaram essa cultura de praia, frescobol, volêi de praia, surfe, jacaré (PACHECO³ in SANDER, 2015).

No início utilizavam uma prancha que era pesada, afundava e, para pegar onda de peito, tinham que usar pé de pato para entrar na onda (*bodyboard*), prancha “caixa de fósforo”, que era oca e flutuava. Na foto abaixo podemos ver outro modelo com o bico envergado, modelo "porta de igreja", pranchas de madeirite, pranchas de isopor, revestidas de tecido, fibra, foi um processo de aprendizagem e evolução, faziam de tudo para poder surfar (ANDRAUS, 2013).

A lenda do *surf* brasileiro foi Arduíno Colassanti que nasceu em 1936 em Livorno, Itália. Mudou para o Brasil com 11 anos e faleceu em 22 de fevereiro de 2014, fazia mergulho autônomo, pesca submarina e participou de 40 filmes. Começou a surfar no Arpoador e teve a ideia de construir uma prancha com fibra de vidro e resina, uma inovação para a época.

Nessa época, soube que o pessoal estava começando a pegar onda em pé, como os havaianos, mas usando tábuas grandes. Comecei a pesquisar uma maneira de fazer uma prancha. O problema é que não havia poliuretano rígido naquela época e eu decidi usar isopor, que derreteria por causa da resina de poliéster. Tentei vários sistemas e joguei fora muitas fôrmas até descobrir a fibra de vidro e a resina epóxi. Revelou Colasanti ao Globo no ano passado (ALMASURF, 2014).

¹ <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/fields/2060.html>.

² Júlio Adler – ex-surfista profissional e jornalista de surf.

³ Otávio Pacheco - *Shaper*, surfista profissional, jornalista, viajante, ex-fabricante de parafinas.

FIGURA 1 – COLASSANTI.



FONTE: Arquivo pessoal Irency Beltrão.

Em 1965 foi criada a primeira fábrica artesanal de pranchas de *surf* do Brasil pelo coronel Parreiras, a São Conrado SurfBoards. As primeiras pranchas em fibra de vidro levavam quatro meses para serem entregues e tinham como *shapers* Mário Bração, Ciro Beltrão e Carlos Mudinho. Em 1967 Penho trouxe do Havaii a primeira prancha *minimodel* e uma nova técnica de *shapear*, surgindo, assim, uma nova geração com Miçari, Wanderbilt, Tito Rosemberg, Mudinho, Otávio Pacheco, Rico Souza, entre outros, que deram um impulso ao *surf* e à maneira de se construir pranchas. Foi um momento inovador, a moda era *shapear* sua própria prancha, com destaque para Bocão, Pepê Lopes, Daniel Friedman, Lype Dylang e cada um apostava num desenho diferente, as pranchas ficaram menores e revolucionaram a maneira de surfar. Hoje temos pranchas para ondas pequenas, médias, grandes e gigantes (*tow in*) (SOUZA, 2004).

Cada prancha que seguramos nas mãos traz em suas linhas inúmeras propostas, desejos, sonhos. Quando as colocamos no mar esperamos que nos ajudem a fazer o que imaginamos numa onda, mesmo que pareça impossível. Mais, esperamos que elas nos proporcionem momentos inesquecíveis, sempre. Prancha boa é assim: anda bem, mesmo em onda ruim. Não imbica naquele drop atrasado. Nos leva a completar o tubo da vida, saindo das profundezas da caverna (LEITE⁴, 2015).

Em 1965 também começaram a ser organizados os campeonatos de *surf* no Rio de Janeiro e em 1967 em São Paulo nas praias de São Vicente e Guarujá. No início dos anos 1970 nasceu o Festival de Ubatuba.

⁴ Edinho Leite – comentarista da ESPN.

Os anos 50, 60 e 70... Foi uma época em que o surf estava em ebulição. Fatos novos aconteciam a todo o instante. Novos picos, evolução das pranchas, surfwear, campeonatos maiores...” (ISSA⁵ in ANDRAUS, 2013a).

Do primeiro evento participaram aproximadamente 20 surfistas de Ubatuba. No segundo, Paulo Issa e seu primo fizeram um cartaz de cartolina, escrito à mão “Campeonato de Surf – Ubatuba”, e foram de fusca até o centro do Guarujá, fixaram o cartaz numa sorveteria, não falaram com ninguém e voltaram. Vieram uns 15 surfistas. No final de 1971, Paulo criou a Associação de Surf de Ubatuba – ASU -, pensando no campeonato de 1972. Dessa vez fizeram o cartaz com *silk* e foram três finais de semana para Santos, Rio de Janeiro e Guarujá. Conseguiram inserir chamadas na Rádio Mundial do Rio, um palanque com a Prefeitura de Ubatuba, mas, como as ondas estavam pequenas, o campeonato foi adiado para julho. Em janeiro de 1972 o primeiro Festival Nacional, considerado o marco histórico do *surf* brasileiro, o 3º Campeonato de Surf – Ubatuba 72, com surfistas paulistas e cariocas, foi mais uma vez adiado para julho, vieram surfistas de outros Estados e o vencedor foi Rico Souza. No Festival de 1973 conseguiram patrocínio da empresa aérea Varig e, para o de 1975, da Gledson. Em maio de 1975 nasceram o Campeonato de Saquarema e o IV Festival Nacional de Surf que teve a cobertura da revista Brasil Surf que trazia o seguinte parágrafo: “O IV Festival Nacional de Surf se caracterizou por quilos de gente dos lados dos palanques, batalhões de guardas, salva-vidas, pescadores, jurados, helicópteros, prefeito, máquinas fotográficas, binóculos, câmeras de TV, gatas e até surfistas”. Por falta de patrocínio em alguns anos, tanto os campeonatos de Ubatuba como os de Saquarema não aconteceram (ANDRAUS, 2013a).

Desde que foram inventados os festivais, o surf cresceu bastante, virou moda, cativou a juventude e explodiu em Saquarema... cidade que foi levada junto com o esporte/atividade/entretenimento chamado surf aos limites mais suportáveis possíveis de energia, divulgação e até confusão. Mexeu com a sociedade do final da década...(GUTENBERG⁶ in ANDRAUS, 2013a).

Tendo em vista o atual momento de mundialização das práticas culturais e a inserção e afirmação desse “novo” fenômeno social esportivo, ou seja, as atividades físicas de aventura na natureza, os esportes de aventura, de risco, extremos, entre outros, entendemos ser relevante a

⁵ Paulo Issa - locutor na transmissão ao vivo pela internet do WCT.

⁶ Alex Gutenberg – autor do livro/revista a História do Surf no Brasil, produzido pela Fluir.

perspectiva da realização de estudos sociológicos, voltados para a identificação e o entendimento das relações e interdependências que se estabelecem na estruturação desse cenário esportivo.

Seguindo esse processo histórico, temos que o Brasil foi o quinto país do mundo a ter emissora de televisão. Sua primeira transmissão aconteceu em 18 de setembro de 1950. Os anos 1960 foram marcados pela chegada do vídeo; 1970, pela consolidação da indústria cultural via televisão; 1980, pela segmentação da programação e chegada do videocassete; e 1990, certamente entrará para a história das comunicações pela diversidade e globalização. O espaço dado pelas emissoras de TV é importantíssimo para o desenvolvimento do esporte, mas as coberturas de eventos esportivos, normalmente, só são possíveis se houver recursos financeiros para subsidiá-las.

Foi o que aconteceu em 1976 em Saquarema que, pelo sucesso dos campeonatos, a Rede Globo, com a Riotur e Flumitur, patrocinou os eventos, e o *surf* ganhou novas proporções. Nelson Motta organizou um festival de música – Som, Sol e Surf - com Raul Seixas, Bixo da Seda, Made in Brazil, Rita Lee & Tutti Frutti, Flamboyant, Ronaldo Rosedá y Banda e Flavio y Spiritu Santo. Na época, Saquarema tinha cerca de dez mil habitantes e o evento reuniu 40 mil pessoas. Em 1978 o campeonato voltou para Ubatuba com patrocínio da US Top (Alpargatas) e da Yamaha (motos). Em 1981, Saquarema volta ao cenário, patrocinado pelo Guaraná Brahma.

O Festival de Saquarema era o Woodstock brasileiro, com tempero de surf (MARACÁ⁷ in ANDRAUS 2013a).

Também em 1976 tivemos o primeiro Campeonato Internacional de Surf no Brasil, o Waimea 5000, realizado na praia do Arpoador/RJ, que na época era organizado pela *International Professional Surfers* - IPS. O nome era uma referência aos US\$ 5 mil de premiação. A vitória foi de Pepê Lopes que recebeu um convite para participar das provas no Hawaii no final do ano. Ele foi finalista do Pipemasters e ficou em 6º lugar (Vaz, 2009).

Nos anos 1980 o surfista Álfio Lagnado criou a Hang Loose, a primeira marca de *surf* genuinamente brasileira, trouxe de volta o Circuito Mundial de *Surf* Profissional para o Brasil e mudou radicalmente a história do esporte. Patrocinou Flávio Teco Padaratz e Fábio Gouvêa que abriram as portas para o *surf* brasileiro na ASP, hoje WSL⁸.

⁷ Rossini Maranhão Filho, o Maracá - um dos primeiros brasileiros a surfar as ondas gigantes do Hawaii.

⁸ Disponível em: <http://www.hangloose.com.br/historia.html> Acesso em: 3 jan. 2017

QUADRO 1: FESTIVAIS E CAMPEONATOS DE *SURF* NO BRASIL.

ANO	FESTIVAL NACIONAL	CAMPEÃO	CAMPEONATO INTERNACIONAL	CAMPEÃO
1970	Ubatuba	Paulo Issa (SP) Ricardo Issa (SP)		
1971	Ubatuba			
1972	Ubatuba	Rico de Souza (RJ) Marcos Berenguer (RJ)		
1973	Ubatuba	Rico de Souza (RJ) Rossini Maraca (RJ)		
1974	Ubatuba	Marcos Berenguer (RJ) Daniel Friedmann (RJ)		
1975	Ubatuba	Otávio Pacheco (RJ) Carlos Mudinho (RJ)		
1975	Saquarema	Betão Marques (RJ) Ricardo Kadinho (RJ)		
1976	Saquarema	Daniel Friedmann (RJ) Paulo Proença (RJ)	WAIMEA 5000 Arpoador/RJ	Pepê Lopes (RJ) Jeff Crawford (EUA)
1977	Saquarema	Pepê Lopes (RJ) Daniel Friedman (RJ)	WAIMEA 5000 Arpoador/RJ	Daniel Friedman (RJ) Pepê Lopes (RJ)
1978	Ubatuba	Otávio Pacheco (RJ) Cauli Rodrigues (RJ)	WAIMEA 5000 Arpoador/RJ	Cheyne Horan (AUS) Peter Townend (AUS)
1978	Saquarema	Cauli Rodrigues (RJ) Ianzinho Martins (RJ)		
1979	Ubatuba	Cauli Rodrigues (RJ) Dodo Von Sydow (SP)		
1980	Ubatuba	Paulo Rabello (SP) Paulo “Pateta” Costa (RJ)	WAIMEA 5000 Arpoador/RJ	Joey Buran (EUA) Ismael Miranda (RJ)
1981	Saquarema	Cauli Rodrigues (RJ) Roberto Valério (WAIMEA 5000 Arpoador/RJ	Cheyne Horan (AUS) Valdir Vargas (RJ)
1982	Saquarema	Mauro Pacheco Fábio Pacheco	WAIMEA 5000 Arpoador/RJ	Terry Richardson (AUS) Roberto Valério (RJ)
1982	1º Festival Olympikus Floripa/SC	Luiz Neguinho (SP) Maurício Orelhinha (SP)		
1983	Saquarema	Picuruta Salazar Daniel Friedmann (RJ)		
1983	2º Festival Olympikus Floripa/SC	Cauli Rodrigues (RJ) Roberto Valério (RJ)		
1984	3º Festival Olympikus Floripa/SC	Picuruta Salazar (SP) Mauro Pacheco (RJ)		
1985	1º OP Pro Floripa/SC	Picuruta Salazar (SP) Ferrugem Baltazar		

1986	2º OP Pro Floripa/SC	David Huzadel (SC) Neno "do Tombo" Matos (SP)	1º Hang Loose Pro Florianópolis/SC	Dave Macaulay (AUS) Mark Occhilupo (AUS)
1987	3º OP Pro Floripa/SC	Paulo Matos (SP) Rodolfo Lima (RJ)		
1987	1º Circuito Brasileiro	Paulo Matos (SP) Pedro Müller (RJ)		
1988	2º Circuito Brasileiro	Jojo de Olivença (BA) Picuruta Salazar (SP)		
1989	3º Circuito Brasileiro	Pedro Müller (RJ) Felipe Dantas (RN)		
1990	4º Circuito Brasileiro	Tinguinha Lima (SP) Jojo de Olivença (BA)		

FONTE: VAZ, 2010a; ANDRAUS, 2013a.

O Circuito Brasileiro de Surf Profissional foi organizado pela Abrasp entre 1987 e 1991 (a partir de 1992 foi incorporado pelo WQS, ressurgindo como SuperSurf em 2000). Houve 31 etapas em cinco temporadas.

Diante desse cenário, temos que a televisão, a partir de 1970, tornou-se um dos principais meios de comunicação de massa e em grande parte contribuiu para a disseminação do *surf* e dos esportes de aventura, radicais, de ação, extremos, atividade física de aventura na natureza, entre outros, no Brasil. Podemos citar como exemplo o caso do *windsurf* da novela “Água Viva” em 1980; do seriado “Armação Ilimitada” em que os personagens eram surfistas e praticavam montanhismo e mergulho, dentre outros. No cinema, os filmes “Menino do Rio”, de 1981, e sua continuação, “Garota Dourada”, de 1983, cujo personagem praticava *surf* e voo livre. Além da televisão e o cinema, a mídia escrita apresentou destaque ao tema com a criação de várias revistas como a BrasilSurf, Fluir - 1983; Terra, Mar e Ar; Trip, entre outras.

Na prática dos esportes de aventura, condicionalmente, ocorre uma “liberação de adrenalina”, eles são excitantes e imprevisíveis, por essência, e qualquer pessoa pode praticá-los, independente do sexo ou idade. Exemplo, no *rafting* cada descida do rio será diferente, cada queda é uma queda, e é a linha da água quem comanda a descida, trechos de remanso, *surf* no bote, *portage*, rodeio que causa excitação, emoção, satisfação e imprevisibilidade. “Foi muito intenso. A gente vive muita coisa em tão pouco tempo. Sofre, ri, luta, relaxa. Parece um retrato da vida em miniatura, em que a todo o momento testamos nossos sentimentos” (MARCELA in PETTA, 1999). Hoje, pessoas de todas as idades estão praticando esses esportes. Encontram-se

novos lugares, rios, cachoeiras, e os empresários do esporte e do lazer preparam eventos e pacotes turísticos de final de semana, direcionados para esse tipo de atividade. De acordo com as Nações Unidas, o número de turistas internacionais vem crescendo desde a crise econômica global de 2009. Estima-se que a indústria de viagens e turismo contribuirá com quase US\$ 8 trilhões para a economia global, ou cerca de 10% do produto interno bruto global, de acordo com o *World Travel & Tourism Council*, e que o turismo de aventura é uma parte pequena, mas significativa, dessa indústria. De acordo com o ranking 2017, *Best Countries: adventure*, da empresa de marketing global *Y & R*, a BAV e a *Wharton School*, da Universidade da Pensilvânia, pelo segundo ano consecutivo, o Brasil ficou em primeiro lugar por ser um país que oferece a melhor aventura. O maior país da América do Sul é um dos mais visitados do mundo pelos turistas⁹.

Nessa perspectiva, percebemos o esporte enquanto um fenômeno sociocultural cada vez mais voltado para os contornos de uma mercadoria com fins lucrativos. Segundo Bitencourt (2006b), o Brasil é o segundo país que mais consome artigos de *surf* no mundo e o sexto país com população mais jovem. Existem várias pesquisas sobre o estilo de vida e consumo da “tribo” do *surf*, tais como Segabinazzi (2011), Finotti (2004), Soares (2009), entre outros. Apelos a estilos de vida particulares se tornaram progressivamente relevantes na propaganda e na cultura do consumo em geral.

Muitas empresas, tais como Wonderbra, Volkswagen, Havaianas, Renault, Red Bull, passaram a associar suas marcas e produtos aos esportes de aventura. Todos os dias diversas mídias procuram vender algum produto para um público alvo específico. A propaganda comercial opera no despertar do desejo que ela realiza, sucesso, beleza, liberdade, e passou a vender imagens e signos, e não a própria mercadoria. Propagandas do cigarro *Hollywood*, na década de 1980, utilizavam os esportes de aventura como o *rafting*, canoagem, voo livre, *hobbie cat*, *surf*, entre outros, cujo slogan era “*Hollywood* o Sucesso”, e podemos destacar também a venda de roupas com as cores da marca em vermelho, azul e branco. Várias propagandas criaram uma imagem positiva dos esportes de aventura, associando o seu “produto” à ideia de uma vida de aventura, prazer, liberdade e emoção. Nossa hipótese é de que não se estavam vendendo apenas “novos esportes”, mas uma imagem e um estilo de vida. As campanhas publicitárias de cigarros da marca *Camel* e *Hollywood* utilizam-se da aventura para vender cigarros. As mensagens

⁹ <https://www.usnews.com/news/best-countries/adventure-rankings>.

mostram um estilo de vida de aventura que muitos, principalmente os jovens, gostariam de ter, e, com isso, adquirir o produto provoca a sensação de que o sonho se torna realidade.

Por outro lado, podemos constatar que a evolução tecnológica tem criado materiais e inventos, como o parapente e a asa delta, que nos permitem voar, embarcações mais rápidas para a prática do *rafting*, *hidrospeed* e aparatos mecânicos, como o *mountain-bike* e o sistema “4x4”, para deslocamentos por toda a superfície terrestre. Os objetivos desse desenvolvimento tecnológico são a sofisticação e a perfeição dos materiais com o intuito de melhorar a qualidade de execução, a segurança e, fundamentalmente, em consonância com o processo de espetacularização, a estética desses esportes. (BETRÁN, 1995).

O esporte é considerado tanto uma inovação como uma repetição, e as práticas e os praticantes se renovam de forma surpreendente. Uma modalidade se multiplica e diversifica com frequência: *surf*, vela, voo livre etc. Surgem esportes novos, as práticas mudam de adeptos, os gostos se modificam e existe inovação tecnológica. Como podemos dar conta dessas mudanças, como analisar o gosto atual pelos esportes de aventura?

Giddens argumenta que,

[...] nas sociedades tradicionais, o passado é honrado e os símbolos são valorizados porque contêm e perpetuam a experiência de gerações. A tradição é um modo de integrar a monitoração da ação com a organização tempo-espacial da comunidade. Ela é uma maneira de lidar com o tempo e o espaço, que insere qualquer atividade ou experiência particular dentro da continuidade do passado, presente e futuro, sendo estes por sua vez estruturados por práticas sociais recorrentes. [...] As práticas sociais são constantemente examinadas e reformadas à luz de informação renovada sobre estas próprias práticas, alterando assim constitutivamente seu caráter (GIDDENS, 1991, p. 44-45).

Diante desse contexto, como o esporte apresenta diferentes abordagens e diferentes interpretações, pretendemos compreendê-lo como prática social e como um elemento constitutivo de diferentes estilos de vida, ou seja, como elemento constituidor do estilo de vida de determinado extrato social. Segundo Featherstone,

a preocupação em convencionar um estilo de vida e uma consciência de si estilizada não se encontra apenas entre os jovens e os abastados; a publicidade da cultura de consumo sugere que cada um de nós tem a oportunidade de aperfeiçoar e exprimir a si próprio, seja qual for a idade ou a origem de classe. Este é o mundo dos homens e das mulheres que procuram a última novidade em termos de relacionamentos e experiências; que têm espírito de aventura e assumem os riscos de explorar plenamente as opções de vida, conscientes de que têm somente uma vida para viver e precisam se esforçar muito para desfrutar, vivenciar e exprimir a vida (FEATHERSTONE, 1995, p. 123).

Podemos dizer que, para Bourdieu, a prática dos esportes de aventura constitui um estilo de vida que, por sua vez, é produto do mesmo operador prático, o *habitus*. O gosto e o consumo desses esportes se tornam elementos de distinção em que as preferências esportivas estão determinadas pelo volume e estrutura do capital. Segundo Bourdieu, o *habitus* é o princípio unificador e gerador de todas as práticas.

O gosto, propensão e aptidão à apropriação (material e/ou simbólica) de uma determinada categoria de objetos ou práticas classificadas e classificadoras, é a fórmula generativa que está no princípio do estilo de vida. O estilo de vida é um conjunto unitário de preferências distintivas que exprimem, na lógica específica de cada um dos subespaços simbólicos, mobília, vestimentas, linguagem ou *hêxis* corporal, a mesma intenção expressiva, princípio da *unidade de estilo* que se entrega diretamente ‘a instituição e que a análise destrói ao recortá-lo em universos separados (BOURDIEU in ORTIZ, 1994, p. 83).

Além do estilo de vida e do *habitus*, buscamos adicionalmente na teoria de Elias -, a qual permite avaliar o significado social do esporte e se esforça para estabelecer os fundamentos da teoria sociológica das emoções -, verificar as possíveis mudanças ocorridas nos padrões de comportamento dos indivíduos.

Ao longo da história humana, segundo Elias (1992), ocorre a padronização do comportamento e, sob certos aspectos, as pessoas reprimiam suas emoções. Atualmente, esse controle é menos aparente e permite que muitas pessoas procurem os esportes praticados na natureza para mimetizar suas tensões sociais por meio dessas práticas não convencionais.

Empiricamente, percebemos que as atividades esportivas, praticadas num meio domesticado, ou seja, nas quadras poliesportivas, ginásios cobertos, pistas de atletismo, campos de futebol, piscinas, têm sido complementadas pelos esportes em contato com a natureza, num meio selvagem ou semidomesticado, nos quais a competição e a disputa entre atletas deixam de ter importância primária quando consideramos outro aspecto: a capacidade e a determinação de cada um em superar os seus limites no confronto direto homem-natureza.

Uma pesquisa realizada pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (FIPE) para o Ministério do Turismo mostra que 46,1% dos turistas estrangeiros que vieram para o Brasil em 2010 foram para viagens de lazer, sendo 60,2% no segmento sol e praia e 26,9% no segmento natureza, ecoturismo e aventura que teve um crescimento de 7,6% de 2004 a 2010.

Segundo Betrán (1995), o número de adeptos de aventura na natureza tem crescido muito. Como exemplo, cita o Consórcio de Promoção Turística da Catalunha - Espanha, que em 1988

teve 1.000 usuários e, em 1992, passou para 100.000 usuários. Para o autor, esses esportes são caracterizados como “atividades deslizantes de aventura e sensação na natureza”, em razão de quatro parâmetros básicos, o seu desenvolvimento no meio natural, o caráter deslizante de suas práticas, a produção de sensações corporais e o sentido de aventura que imprime sua realização para grande parte dos praticantes. Nesses esportes de aventura na natureza não ocorrem treinamentos prévios intensivos, a experimentação é direta. Acrescenta o autor:

O turismo, o ócio, a natureza, o esporte, a aventura, os relacionamentos... unindo esses conceitos encontramos um mix atrativo de um setor emergente, oferecido por uma rede de empresas com um novo estilo de gestão, de acordo com as novas exigências consumistas, que tentam oferecer satisfações seletivas para um setor crescente da população, ávido por experiências físicas emocionantes, insólitas e individualizadas, na companhia de seus amigos e em contato com a natureza, saciando as necessidades sociais e pessoais (BETRÁN *in* MARINHO; BRUHNS, 2003, p. 159).

O “Adventure Sports Fair”, que é considerado o evento mais importante da América Latina, dedicado aos esportes e ao turismo de aventura, que reúne as principais marcas e destinos do mercado, as agências governamentais e as principais ONGs do setor, teve sua primeira edição em 1999 com um público de 42.200 visitantes, em 2003 chegou a 89.000 (LOMANTO, 2005).

Uma pesquisa sobre a participação esportiva dos Americanos aponta que a média de crescimento em esportes “regulares” (tênis, basquete, baseball e golf) foi de 1,8% observado entre 1978 e 2000. De forma surpreendente, a participação em esportes alternativos (escalada em rocha, canoagem e *mountain biking*) foi de 244,7% no mesmo período (PUCHAN, 2004).

A revista Veja (1994) mostrou uma reportagem, cujo título foi “O estilo ecológico”, na qual percebemos como a imagem midiática gera um mercado consumidor, baseado na atração das pessoas por esportes que mostram um estilo de vida “ecológico”, em que estão presentes elementos como natureza, ar puro, aventura. Segundo a matéria, a maioria das pessoas não pratica esportes, porém “praticam esportes mentalmente, antes de praticá-lo de verdade. Compram todos os apetrechos, lêem livros, se informam, mas na hora de praticar o esporte geralmente desistem”.

Bruhns (2000) cita que os ícones do “estilo ecológico”, que são aventura, natureza, liberdade, ar puro, juventude e coragem, conduzem a opções por alguns esportes (*trekking*, *canyoning*, *rafting*, alpinismo) de forma singular, atraindo pessoas das mais diversas faixas etárias em busca de um mundo de fantasia e representações.

A variedade de esporte atrai as pessoas, segundo as características específicas da sua personalidade, e, com o desenvolvimento da sociedade, o autocontrole por parte dos indivíduos tornou-se maior, criando, dessa maneira, novas tensões e estresse.

Para Elias, a transformação dos passatempos lúdicos em esportes e a redefinição de hábitos e costumes sociais se devem ao desenvolvimento do processo civilizacional da sociedade que ele denomina de “esportivização”, ocorrida na sociedade inglesa. Essas mudanças originaram, ao longo dos séculos, competições físicas civilizadas, que desenvolveram o autocontrole e a liberação ou produção controlada de tensões emocionais, pois a contenção de sentimentos fortes, como controlar seus impulsos, afetos, emoções, é fator de origem de novas tensões. Algumas pessoas conseguem canalizar e transformar esses impulsos e sentimentos por meio de atividades satisfatórias para si próprias. Essas transformações ocorrem com o passar dos anos, dos séculos, e podemos conferir no livro que Elias (1998) escreveu sobre o tempo, em que faz uma análise do tempo social na longa duração, mudanças realizadas na estrutura da personalidade social.

As mudanças no uso do tempo dependem do processo de civilização. Uma comunidade de agricultores tinha como referência sinais que se repetiam, tais como o nascer e o pôr do Sol e as mudanças das fases da Lua. Uma comunidade industrial necessita de instrumentos para diferenciar o tempo por minutos – o relógio. São mudanças verificadas no processo de civilização de longa duração. Nesse sentido, podemos estudar o desenvolvimento e as características do esporte, conhecer as mudanças dos hábitos das pessoas e das sociedades que elas constituem.

Giddens (1991) corrobora que antigamente as pessoas possuíam maneiras de calcular o tempo que era a base da vida cotidiana por meio da invenção do relógio mecânico que teve grande significado na separação entre tempo e espaço. A padronização do calendário e do tempo através de regiões foram os principais aspectos.

Segundo Thompson (2014), o uso dos meios de comunicação pode alterar as dimensões espaçotemporais da vida social e as características do mundo moderno são resultado de um conjunto de transformações que dependem de condições históricas específicas. Se houver transformações culturais, apesar de importantes e interessantes, são inapreensíveis, variadas e extremamente complexas; as mudanças ocorridas numa região podem não ter ocorrido em outra ou podem ter ocorrido de maneira diferente. Para discernir as transformações culturais,

Thompson focaliza os meios de produção e circulação das formas simbólicas no mundo social (mediação da cultura) ao invés de valores, atitudes e crenças.

Talvez, pela globalização e os avanços da tecnologia, acesso rápido a informações, a vida das pessoas se tornou mais estressante. Muitos estão à procura de fortes emoções, a excitação é o condimento de todas as satisfações próprias dos divertimentos. A prática dos esportes de aventura tem caráter mimético, é comparado com a excitação gerada pelas situações da “vida real”. Na década de 1970, quando o *surf* e o skate estavam no auge, como esportes de aventura, poucas pessoas os praticavam, sendo considerados esportes para uma parcela representativa dos jovens. Logo surgiu o *bodyboarding* e, atualmente, esses esportes tornaram-se comuns e derivaram outros como o *wakeboard* e o *kitesurf*, por exemplo.

Outro ponto a ser considerado é a questão dos riscos: será que eles estão aumentando ou nosso medo é que vem crescendo? As gerações passadas da humanidade foram dominadas pela superstição, pode ser que hoje o aumento dos riscos se deve ao avanço tecnológico.

A forma como hoje ponderamos os riscos apresenta três peculiaridades. A primeira é que a controvérsia em torno do problema é profunda e amplamente disseminada no Ocidente. A segunda é que diferentes pessoas preocupam-se com riscos distintos – guerras, poluição, emprego, inflação. A terceira é que conhecimento e ação se encontram em descompasso: todos os programas adotados com vistas à redução de riscos ignoram o princípio de fazer o máximo para evitar os piores danos. Em suma, há ainda muita divergência acerca do que é arriscado, qual o tamanho do risco e o que fazer a respeito (DOUGLAS, WILDAVSKY, 2012).

Muitas pessoas selecionam determinados perigos e em nosso estudo damos uma abordagem ao risco desejado, indivíduos que elegem o risco como estilo de vida. Segundo Douglas (1996), algumas pessoas nascem com características psicológicas que elegem os esportes de risco, tais como escalar o Everest ou surfar uma onda gigante ou por meio de um trabalho arriscado.

“Os problemas do prazer pertencem, pode dizer-se, ao domínio da psicologia ou da fisiologia, mas integram-se, contudo, na esfera de competência dos sociólogos” (ELIAS, DUNNING in ELIAS, DUNNING, 1992, p. 163).

PROBLEMATIZAÇÃO

Diante desse cenário aconteceram mudanças, e as características atuais da sociedade, ou seja, a mercantilização, a globalização, a sociedade da velocidade, da informação e do risco, favoreceram uma alteração do estilo de vida das pessoas que encontram nos esportes de aventura elementos adicionais, constitutivos e contudentes para a redefinição desses novos estilos ou *habitus* de vida.

Baseado nessa complexidade, algumas questões norteadoras foram sendo formuladas na direção da sistematização de um estudo de ordem histórica-sociológica e na definição dos nossos objetivos. Por exemplo, por que o *surf* teve aumento significativo no número de praticantes, um destaque acentuado na mídia, em revistas especializadas e programas interativos? Quais os interesses e objetivos de seus praticantes? Como ocorreram essas mudanças ou variações no *surf*? Em síntese, nosso problema central está direcionado na compreensão do processo histórico do *surf*, inserido num contexto civilizacional e da modernidade.

OBJETIVO GERAL

Entender o processo histórico e o desenvolvimento do *surf* ao *tow-in*, a partir das análises sociológicas das representações sociais, contidas no contexto do processo civilizacional e da modernidade.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar a construção histórica das transformações e das características do *surf* ao *tow-in*;
2. Descrever e analisar entrevistas e relatos de experiência dos atores envolvidos na prática e no processo histórico desse esporte;
3. Relacionar categorias analíticas sociológicas (emoções, *habitus*, risco, mídia etc.) com o material empírico coletado.

HIPÓTESE

Com o processo de espetacularização dos esportes, e sua segmentação de mercado, muitas empresas passaram a associar suas marcas e produtos aos esportes de aventura que por meio das propagandas transmitem a ideia de uma vida de aventura, prazer, liberdade e emoção. Nossa hipótese é de que, com a adesão dessas práticas, não se estavam vendendo apenas “novos esportes”, mas, sim, uma imagem e um estilo de vida.

Segundo Beck (2010), vivemos numa sociedade de risco, as pessoas ficam com medo de ser assaltadas, de perder o emprego, entre outros. O autor identifica o surgimento de algo novo a partir dos anos 1970, em que a sociedade industrial, cuja característica era gerar riquezas e distribuí-las desigualmente, entrou na fase de modernização reflexiva. No contexto das práticas esportivas, as pessoas passaram a buscar atividades que apresentavam ou conectavam seus praticantes ao perigo, ao risco e também a uma forma de superá-lo e essas mudanças geraram uma transformação do estilo de vida.

A partir desse contexto, nossa hipótese de trabalho fica centralizada no argumento de que os esportes de aventura, especificamente o *surf*, e suas transformações, apresentadas no seu percurso histórico, tornaram-se uma tendência social para catalisar as pressões urbanas das grandes cidades e para “libertar” seus praticantes das tensões do cotidiano, ou seja, os atores desse processo procuram esses esportes em que ocorre uma suposta “descarga de adrenalina” e os inscrevem num processo desafiador (fascinante?) de descontrole controlado das emoções.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

“O que legitima uma investigação científica não é o método mas, sim, a descoberta [...] os sociólogos têm de descobrir por si próprios quais são os métodos de investigação mais adequados à realização de descobertas no seu campo particular de pesquisa” (ELIAS *in* ELIAS, DUNNING, 1992, p. 41-43).

Esta pesquisa é de natureza qualitativa e pretendemos entender esse novo fenômeno esportivo de aventura e risco na modernidade e obter informações das produções acadêmicas existentes, relacionadas ao tema. Uma pesquisa exploratória que envolve levantamento bibliográfico, constituído principalmente de livros e artigos científicos que devem ser analisados através das seguintes fases: a) exploração das fontes bibliográficas; b) leitura do material; c) elaboração das fichas; d) ordenação e análise das fichas; e) conclusões e documental, por meio de

reportagens, filmes, fotografias, entre outros, para proporcionar uma visão geral acerca do tema (GIL, 2008).

Para Mills (1975), a vida do indivíduo e a história da sociedade não podem ser compreendidas sem mudanças. Os indivíduos estão expostos a transformações rápidas e completas, parte da humanidade passou da era feudal e atrasada para tudo que é moderno e avançado. Esses indivíduos são dominados pela informação e não conseguem assimilá-la. Sendo assim, usamos a informação para desenvolver a razão para perceber o que está ocorrendo no mundo e com os indivíduos. São as ideias de Mills e seu conceito de imaginação sociológica que capacitam seu possuidor a compreender o cenário histórico.

Para Mannheim (1976), a sociologia do conhecimento é uma teoria e um método histórico-sociológico de pesquisa que “busca compreender o pensamento no contexto concreto de uma situação histórico-social, de onde só muito gradativamente emerge o pensamento individualmente diferenciado” (MANNHEIM, 1976, p. 31). Ver as coisas do mundo como uma relação capaz de ter tido um nascimento, um fim ou uma transformação.

O que é conhecimento e o que é verdade. Distinguir entre conhecimento e informação, “saber como” e “saber o quê”, e o que é explícito e o que é tido como certo (BURKE, 2003, p. 19).

Para Goffman (2012b) os estudos da sociedade vêm em primeiro lugar em todos os sentidos, e os envolvimento dos indivíduos, em segundo. Dessa forma, para uma análise da experiência dos indivíduos na vida cotidiana, utilizamos fontes impressas como a revista *Hard Core*, *Surfar e Fluir* e audiovisuais por meio dos documentários do Canal OFF (canal fechado da NET) como as temporadas e episódios do 70 e tal, 80 e tal, *Brazilian Storm*, *Mundo Medina*, *Desejar Profundo*, *Mad dogs*, *Off films*, *Off docs*, entre outros. Um levantamento de artigos, produções literárias, relatos de experiência, entrevistas e reportagens em sites e blogs especializados versando sobre o tema foi reunido e catalogado a partir de uma abordagem exploratória, não constituindo, portanto, a totalidade dos fatos e dados que compreendem a história estrutural desse *locus*.

Estamos definindo como referencial teórico-metodológico, em primeiro plano, os pressupostos da sociologia configuracional de Elias (1992), em que ele interpreta e explica as relações e interdependências sociais por meio do estudo do processo civilizador e do conceito de “longa duração” – o qual não é definido cronologicamente, mas, sim, representado nas transições

e transformações as quais certo objeto de estudo sofre. Dessa forma, em nosso estudo, as representações e práticas do *surf* tiveram o tratamento metodológico referente ao levantamento histórico do “processo civilizador” e seus componentes, existente na longa duração definida entre o seu surgimento, a sua divulgação e a sua aceitação na sociedade atual. Com a consolidação da sociedade de consumo, da espetacularização dos esportes, da globalização, ocorreram transições e rupturas que nos remetem à sociedade de risco, segundo Le Breton e Beck. A análise das narrativas foi feita por meio de instrumentais teóricos do campo das ciências sociais que tratam as emoções e o risco.

No primeiro capítulo tratamos dos aspectos culturais do esporte que nas últimas três décadas do século XIX assinalam uma transformação decisiva na difusão dos velhos esportes, na invenção dos novos e na institucionalização da maioria, em escala nacional e até internacional (Hobsbawm; Ranger, 2014). Temos os esportes que possuem raízes religiosas e culturais como o *surf*; a canoa, considerada o meio de transporte mais antigo, hoje se transformou no esporte canoagem. Sendo assim, o esporte possui características distintas daquelas que portava, quando inventado. Passou por inúmeras transformações, interpretações, fosse no lazer, na prática pedagógica ou no consumo de massa de um espetáculo esportivo. Utilizamos alguns autores para definir ou entender o conceito de esporte, da mesma forma com os “novos” esportes e diferentes terminologias como esporte de aventura, de ação, extremos, radicais, entre outros. Um pequeno percurso histórico dos esportes de prancha ou derivados do *surf* como o *bodyboard*, *wakeboard*, *skate*, *kitesurf*, *skysurf*, entre outros. Abordamos o estilo de vida que pode ser mais bem compreendido com relação ao *habitus* e à distinção social.

O segundo capítulo trata das emoções e o controle das emoções faz parte do que Elias denomina de processos de civilização. O esporte pode proporcionar certa tensão, um excitamento agradável, deixar os sentimentos fluírem livremente para se libertar das tensões estressantes do dia a dia. Existem várias teorias que tratam das emoções e as pessoas podem experimentar e representar o medo, a ansiedade, o amor e muitas outras emoções e sentimentos, tanto na vida real quanto na prática esportiva ou de lazer. Na segunda parte do capítulo utilizamos alguns autores para falar sobre os riscos e percebemos que surge uma nova configuração, a da sociedade do risco.

O terceiro capítulo é sobre o possível rompimento da modernidade, em que ocorre uma mudança de paradigma via construção da sociedade de risco. Podemos dizer que na década de

1970 surgiram muitas práticas de aventura que se disseminaram em grande escala. Na década de 1980 ocorreu o crescimento dessas práticas que se consolidaram na década de 1990. Muitos autores argumentam que estamos no limiar de uma nova era e surgem vários termos para essa transição como sociedade de informação, sociedade de consumo, pós-modernidade, modernidade tardia, sociedade do espetáculo, sociedade de risco, entre outros. Não podemos falar do esporte sem associá-lo à mídia, ao espetáculo, então, apresentamos algumas características da modernidade, a sociedade de consumo e a globalização.

No quarto capítulo, um *swell* se aproxima da costa brasileira e, por meio de entrevistas com atletas e praticantes de *surf*, de fontes impressas, audiovisuais e documentários do canal fechado da Net, o OFF, dividimos o capítulo em quatro partes: década de 1970, a década da liberdade; década de 1980, a geração saúde; os “brazilian storm”, a nova geração de surfistas que está fazendo história no WSL por meio de Gabriel Medina – campeão mundial em 2014 - e Adriano de Souza – campeão mundial em 2015; e sobre as emoções e o riscos dos praticantes de *tow-in* no exemplo de Carlos Burle e Maia Gabeira e, dos Mad dogs que enfrentaram as ondas gigantes de Jaws.

CAPÍTULO 1 – ASPECTOS CULTURAIS DO ESPORTE

Para Diem (1966), a história do esporte depende da cultura humana, pois com ela compreendemos épocas e povos, cada época tem o seu esporte e a essência de cada povo nele se reflete. Segundo Hobsbawm; Ranger (2014), as classes sociais desenvolveram suas próprias tradições sendo a primeira das roupas como expressão de classe e a segunda dos esportes de massa, que tinha como símbolo o boné que era considerado um elemento de distinção de classes. A cultura do futebol não era bem compreendida na época. Levou o público, os “torcedores” ao estádio todos os sábados e se tornou a base de conversa entre operários do sexo masculino na Inglaterra ou Escócia. A estrutura do profissionalismo do futebol britânico era diferente do *rugby* e do críquete (classe média) ou da estrutura da indústria dos espetáculos esportivos que forneceram o modelo para alguns esportes dos pobres, como a luta. A preocupação era separar a elite da classe média alta e estabelecer uma identidade para quem não estivesse na elite nem nas “massas”, a classificação era feita de acordo com o nível de escolaridade, mas temos que o esporte é a prática social mais importante do nosso tempo:

Em primeiro lugar, que as últimas três décadas do século XIX assinalam uma transformação decisiva na difusão dos velhos esportes, na invenção dos novos e na institucionalização da maioria, em escala nacional e até internacional. Em segundo lugar, tal institucionalização constituiu uma vitrina de exposição para o esporte, [...] e também um mecanismo para ampliar as atividades até então confinadas à aristocracia e à burguesia endinheirada capaz de assimilar o estilo de vida aristocrático, de modo a abranger uma fatia cada vez maior das “classes médias”. [...] Em terceiro lugar, a institucionalização constituiu um mecanismo de reunião de pessoas de status social equivalente, embora sem vínculos orgânicos sociais ou econômicos. (HOBSBAWM; RANGER, 2014, p. 375).

O esporte é um dos fenômenos mais importantes do século XX, como referência, ele possui ligação com as áreas da saúde, educação, turismo, entre outras. Com o passar do tempo, o conceito de esporte ampliou-se e surgiram novas modalidades esportivas.

Segundo Stigger (2002), as inúmeras tentativas de se definir o esporte ou de encontrar a sua essência não é tarefa fácil, pelo grande número de atividades já existentes. Tenta-se atribuir o *status* de esporte, à medida que passa a ser praticado de forma organizada, ou seja, com regras padronizadas, com regulamentos rígidos, vinculado às federações etc. Da mesma forma, podemos pensar nas práticas emergentes (candidatas a esporte) que aparecem todos os dias no mercado esportivo, como, por exemplo, os esportes radicais ou esportes californianos.

Para Dunning (*in* ELIAS, DUNNING, 1992, p. 15), “[...] embora as estruturas destas atividades e o seu significado variem para aqueles que nelas participam, até hoje nenhuma sociedade humana existiu que não tivesse algo equivalente ao esporte moderno”. Muitos esportes possuem raízes religiosas, como exemplo, podemos citar os rituais religiosos dos aborígenes australianos que podem causar emoção e excitação. O *surf* foi considerado uma cultura étnica, procedente do homem polinésio, estava associado às raízes religiosas, culturais e, de algum modo, sociais. Eles utilizavam canoas equipadas com mantimentos para realizar travessias de exploração pelo Pacífico. A canoa é o meio de transporte mais antigo, há 6000 anos já era usada como meio de locomoção por rios e lagos pelos índios norte-americanos, esquimós e outros povos. No século XVI, historiadores registravam a utilização da canoa na América do Norte, em embarcações de tronco vazado, onde o canoísta ficava ajoelhado e usava como meio de propulsão remo de pá única. Temos também o *rafting* que foi descoberto em 1869, quando Jonh Wesley Powel organizou a primeira expedição no rio Colorado, EUA, em barcos com remo central. No começo, os aventureiros não possuíam nenhuma técnica para manobrar rígidos barcos nas corredeiras e tiveram problemas de capotamento e choques com pedras.

Em 1885, o aventureiro Huckleberry Finn, do livro de Mark Twain, exclamou: “não há casa como um *raft* durante sua viagem pelo Mississipi”. Em 1896, Nataniel Galloway revolucionou as técnicas de *rafting*, colocando o assento do bote virado para frente e encarando as corredeiras. Em 1909, foi realizada a primeira viagem de *rafting* com finalidade comercial, pela *Juliu’s Stone’s Grand Canyon*. Em 1980 surgiu o bote “*self bailer*” que, aliado a novos materiais mais leves e resistentes e a novos modelos, deu grande impulso ao esporte.

Diante desses exemplos, podemos notar que esses esportes faziam parte da cultura dos povos e eram utilizados para locomoção, hoje, são considerados esportes radicais, de aventura, de risco, extremos etc.

Para Santos (1996), a cultura diz respeito à humanidade como um todo e, ao mesmo tempo, a cada um dos povos, nações, sociedades e grupos humanos. “Cada realidade cultural tem sua lógica interna, a qual devemos procurar conhecer para que façam sentido as suas práticas, costumes, concepções e as transformações pelas quais estas passam”. (SANTOS, 1996, p. 8).

A cultura é uma dimensão do processo social, da vida em sociedade. É construção histórica, não é algo natural, não é decorrência de leis físicas ou biológicas e, sim, um produto

coletivo da vida humana. Lendas ou crenças, festas ou jogos, costumes – esses fenômenos não dizem nada por si mesmos, fazem parte da cultura de uma sociedade que tem a sua história.

Na história das ciências culturais, “[...] cada época tem sua abordagem fundamentalmente nova e seu ponto-de-vista característico, e, conseqüentemente, vê o ‘mesmo’ objeto de uma perspectiva nova” (MANNHEIM, 1976, p. 293). Os fenômenos sociais são concebidos a partir da ação de indivíduos e grupos. Os homens são os responsáveis pelas mudanças e não a história.

Para Coakley (2007, 2015), a cultura consiste em modos de vida que são complexos e que as pessoas criam para participar dos grupos ou sociedade. As pessoas lutam para criar e alterar o que é importante para suas vidas, como fazer as coisas e como sentir suas experiências. Muitas pessoas têm mais poder e recursos que outras no processo de criação da cultura. O esporte faz parte da cultura e ele possui várias formas e significados que variam de um grupo para outro e ao longo do tempo os grupos e a sociedade se transformam. Então, a cultura existe pela influência das relações e interações sociais.

Hall (2002) escreve sobre *identidades culturais*, que surgem de nosso “pertencimento” a culturas étnicas, raciais, linguísticas, religiosas e, acima de tudo, nacionais. O sujeito tinha uma identidade única e estável desde seu nascimento até a morte e, agora, possui várias identidades - algumas vezes contraditórias ou não resolvidas – pela multiplicação dos sistemas de significação e representação cultural e pelo fato de que, nas sociedades modernas, as mudanças são constantes e rápidas. Nós não nascemos com uma identidade nacional, nossa identidade é formada e transformada no interior da representação. A Nova Zelândia, por exemplo, é considerada o berço dos esportes radicais, faz parte da cultura do povo. O Brasil está se transformado num polo de esportes de aventura.

Para Featherstone (1997), o processo de globalização sugere duas imagens da cultura. A primeira sugere um processo de conquista e unificação do espaço global, a segunda em como compreender as culturas que se mantinham separadas e que, agora, são colocadas em contato e justaposição. “Talvez seja preferível considerar uma cultura global no primeiro sentido, como uma forma, espaço ou campo, tornado possível através de meios aperfeiçoados de comunicação, no qual diferentes culturas se encontram e colidem” (Featherstone, 1997, p. 22). A sociedade global emerge por meio de desenvolvimentos tecnológicos, por exemplo, os meios de transporte (automóveis, trens, aviões); meios de comunicação (rádio, TV); novas tecnologias da

comunicação (telefone, fax, internet); e da expansão da economia por meio da produção industrial, bens, comércio e consumo que proliferam rapidamente por todo o mundo.

1.1. ESPORTE MODERNO E ESPORTE DE AVENTURA

O esporte possui características distintas daquelas que portava, quando inventado. Passou por inúmeras transformações, interpretações, fosse no lazer, na prática pedagógica ou no consumo de massa de um espetáculo esportivo. Existem muitas definições, classificações e tipologias do esporte. Utilizaremos alguns autores para mostrar algumas definições do esporte.

Segundo Parlebas (s/d), a conduta motriz trata do indivíduo em ação e das modalidades motrizes de expressão da personalidade. É quando uma pessoa armazena informações, entende e executa estratégias motrizes. É o denominador comum de todas as atividades físicas e esportivas. A ação motriz é um conceito mais amplo, analisa todas as formas de atividade física, individuais ou coletivas. Um dos objetivos da praxiologia é descobrir a lógica interna de cada situação motriz e devemos fazer uma classificação baseada na ação de cada modalidade para identificar cada esporte. Parlebas utiliza os seguintes critérios:

1º - A relação do praticante com o meio físico: acontece de acordo com as informações que o sujeito possui desse meio para organizar suas condutas motrizes. Quando o meio é conhecido para o indivíduo (pistas de atletismo, piscinas, quadras), a quantidade de informações tende a ser nula. Se o meio é flutuante e carregado de imprevistos (rios, mar, correntes de ar), a quantidade de informações deduzida é consideravelmente variável de acordo com o nível de aprendizagem do sujeito e seu grau de familiaridade com a situação. Ele aposta nas possibilidades de êxito, corre o risco de errar e está ligado com sua competência técnica. Imagina uma dimensão “doméstica/selvagem”, para distribuir os jogos esportivos em função da incerteza que desperta no praticante.

Meio doméstico – quando o meio é padronizado, as ações motrizes são automáticas, pela repetição. Não precisamos tomar decisões durante a ação, pois não teremos surpresa. Exemplo: atletismo, ginástica, natação, canoagem de velocidade em raias pré-estabelecidas.

Meio selvagem – quando o meio não é padronizado, o praticante deve estar atento aos obstáculos e estar preparado para tomar decisões constantemente, não sabe o que vem pela frente. Exemplo: *windsurfing*, *rafting*, *tow in*.

Meio semidomesticado – nem domesticado, nem selvagem. O espaço está marcado por bandeiras, “portas”, boias etc. É difícil saber o grau de domesticação, e, de acordo com as regras e a observação do terreno, fica mais fácil tomar decisões.

Como exemplo, podemos citar a canoagem que possui diversas modalidades:

meio doméstico: canoagem de velocidade com raias marcadas;

meio semidomesticado: canoagem de *slalom*, em que o circuito é marcado por “portas”;

meio selvagem: canoagem de turismo de aventura, *slalom* e descida em águas bravas.

Os outros dois critérios tratam das relações entre praticantes.

2º - Interação motriz de cooperação: trata da interação entre indivíduos e do comportamento dos diferentes participantes. Entramos no terreno da convivência, cujo objetivo é anular os subterfúgios do adversário.

3º- Interação motriz de oposição: o observador dos jogos esportivos descobre fenômenos desconhecidos nas situações psicossociológicas habituais. Uma comunicação verbal pode ser “negativa” em função de seu conteúdo socioafetivo; por outro lado, não possui originalidade particular e utiliza os mesmos fonemas que uma intervenção “positiva”.

Parlebas (1988) define o esporte como um conjunto finito e enumerável de situações motrizes, codificadas em forma de competição e institucionalizadas.

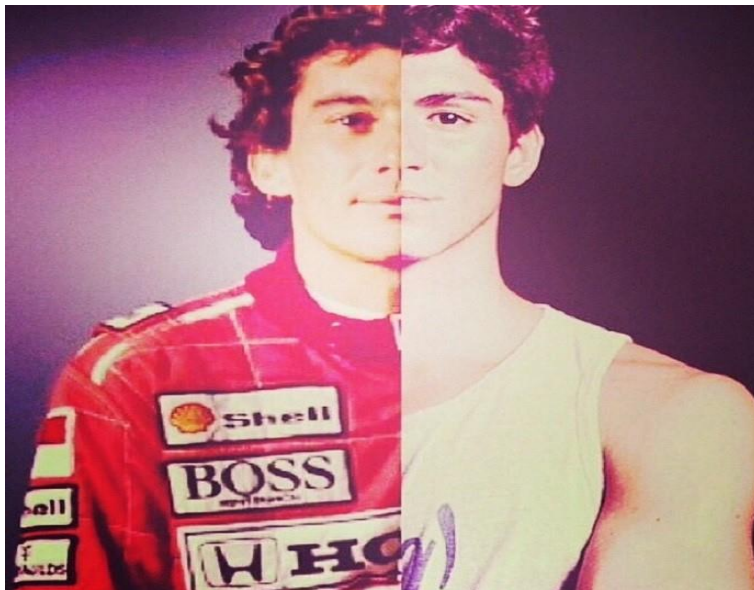
Para Brohm (1982), os homens sempre fizeram exercícios físicos, mas não o suficiente para ser considerado esporte, afirma que é possível se ver uma ruptura histórica, provocada pelo surgimento do esporte moderno, que o sistema esportivo depende de um modo de produção econômico dado (capitalista) e que o sistema produz mercadorias particulares como campeões, espetáculos, recordes, competições. O esporte é uma atividade física, típica da sociedade industrial, cujo fundamento é a organização científica do trabalho e do progresso humano linear, por exemplo, a quebra constante de recorde. Ele nasce com a introdução da medição, da cronometragem. O recorde é a categoria central entre todas as categorias que constituem o esporte. Umminger (1962, apud BROHM 1982, p. 139) diz que o recorde participa, hoje, de cada competição como uma espécie de competidor fantasma. O que caracteriza o esporte é ultrapassar os limites e não deixar jamais de fazê-lo. Pertence às novas gerações alcançar e ultrapassar os limites. Na leitura que fizemos de Brohm, quando ele fala dos recordes, o que vem em mente é assistir a um campeonato mundial e às olimpíadas para ver a quebra de recorde nos 100 m livres no atletismo ou da natação, por exemplo. Será que podemos no utilizar da teoria de Brohm para

falar dos atletas do *surf* que procuraram surfar ondas gigantes e dos atletas do *tow in* que procuram surfar a onda mais alta?

Referente ao aspecto capital do esporte, como ele é percebido e se reflete através dos meios de comunicação de massa, para Brohm (1982) “o universo esportivo está povoado mitologicamente de heróis”, os “super-homens modernos” como Pelé, Spitz que são cultuados por meio da mídia. “O esporte sem seus campeões é tão inconcebível como a literatura sem seus escritores” (BROHM, 1982, p. 282-283). Os ídolos do esporte possuem papel social, ou seja, o campeão é um modelo de comportamento esportivo, cujos competidores o observam e imitam, assim como outros jovens o têm como ponto de referência; converte-se em mercadoria que assegura a publicidade de outra mercadoria e contribui para produzir o espetáculo esportivo; é o porta-voz do prestígio do país no cenário internacional. Por isso o sistema precisa produzir novos campeões.

Desde a morte do piloto de Fórmula 1, Ayrton Senna, que era um ídolo nacional, o Brasil não teve outro. Agora surge um novo “Senna do surf?”, Gabriel Medina, que nasceu poucos meses antes da morte de Ayrton Senna, ocorrida em maio de 1994. Ele não acompanhou a carreira do tricampeão mundial de Fórmula 1, mas disse várias vezes que tem no ídolo brasileiro uma de suas grandes inspirações. De fã a ídolo, em 2014, Medina se tornou o primeiro brasileiro campeão mundial de *surf* em Pipeline, no Havaii, e o jovem paulista tem vivenciado um crescimento exponencial do assédio do público e da mídia. Fizeram até uma montagem comparando Medina ao próprio ídolo Senna.

FIGURA 2 – SENNA E MEDINA.



FONTE: Globo Esporte, 2014.

“Medina falou sobre sua inspiração no ídolo das pistas. O surfista admitiu que alguns amigos dizem que a personalidade dele é parecida com a do piloto, mas disse que só haverá um Ayrton Senna na história”. O título mundial, inédito para o país, no *surf* garantiu a Medina um lugar na história do esporte nacional. Mesmo com as diferenças entre as modalidades praticadas, é possível identificar semelhanças entre o ídolo das pistas e o das águas.

Paulistas, ambos tiveram grande apoio da família. A preocupação com a preparação física e mental é outro traço que os une. Medina também segue os passos de Senna quando o assunto é carisma. Atencioso, faz sucesso entre os fãs e arrebatou corações femininos. E como o próprio surfista já admitiu, a personalidade dos dois também guarda semelhanças: determinados e focados em seus objetivos. Se um dia Medina alcançará a mesma importância que Senna para o esporte brasileiro, só o tempo dirá. Com apenas 20 anos, o surfista ainda tem um longo caminho pela frente.¹⁰

Muitos estão à procura de um novo ídolo e esperamos que Medina continue sendo fã de Senna e não coloque em seus ombros o peso de substituir o ídolo. Medina é muito confiante e publicou a seguinte frase de Senna no Instagram: “No que diz respeito ao empenho, ao compromisso, ao esforço, à dedicação, não existe meio termo. Ou você faz uma coisa bem feita ou não faz”.

¹⁰ <http://globoesporte.globo.com/radica/surfe/noticia/2014/12/senna-do-surfe-fa-do-piloto-de-f-1-medina-e-comparado-idolo-na-web.html> - Acesso em 30/03/2015

Para Elias (*in* ELIAS; DUNNING, 1992), a compreensão do esporte contribui para conhecermos a sociedade. No capítulo que ele escreve sobre a gênese do esporte, podemos compreender o desenvolvimento, as características do esporte e conhecer a mudança nos hábitos das pessoas e das sociedades. Muitos desses esportes são de competição, e seus confrontos envolvem força física. A maioria dos esportes como, luta, boxe, remo, críquete, atletismo, entre outros, tiveram origem na Inglaterra e se propagaram para o mundo na segunda metade do século XIX e primeira metade do século XX, mas o futebol foi adotado com maior intensidade pelos outros países.

A utilização do termo esporte se dá de maneira indiscriminada, num sentido lato, referente ao confronto de jogos e exercícios físicos das sociedades, ou num sentido restrito, que se refere à prática de jogos que tiveram origem na Inglaterra e se propagaram para outras sociedades. Essa transição dos jogos (passatempos) a esportes o autor denominou de “desportivização”, ocorrida na sociedade inglesa. Para Elias, a industrialização e a transformação das atividades de lazer em esporte foram responsáveis pela transformação global das sociedades-Estado, nos tempos recentes.

Para Dunning (*in* ELIAS; DUNNING, 1992) o que é dominante no esporte moderno, são as crescentes competitividade e orientação para os resultados, principalmente no esporte de alto nível. Trata-se da transformação, de uma substituição do esporte “amador” para o “profissional”. Os esportes são organizados e controlados, observados e praticados enquanto configurações sociais, o praticante joga de “corpo e alma”, não só fisicamente, mas de maneira intelectual e emocional. “Segundo a nossa hipótese, é o equilíbrio de tensão entre polaridades interdependentes deste tipo que determina o ‘vigor’ de um jogo, [...] a ‘finalidade’ dos grupos de desporto, ‘se têm alguma, é dar prazer às pessoas’” (p. 303-304). Essas pessoas buscam recompensas financeiras e proporcionar excitação aos espectadores.

Como a busca do prazer é egocêntrica e proporcionar excitação aos espectadores é dirigida para os outros, Dunning sugere três coisas:

- 1) Que estas finalidades emergem como o principal objectivo do desporto no quadro de diferentes padrões de interdependência; 2) que podem ser incompatíveis em circunstâncias específicas e, deste modo, fonte de tensão e de conflito; e, 3), que a lista de polaridades interdependentes envolvida na dinâmica dos grupos de desporto pode ser a seguinte: a) a polaridade entre os interesses dos jogadores e os interesses dos espectadores; (b) a polaridade entre “seriedade” e “jogo” (DUNNING *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 305).

Se o jogo é sério, o nível de tensão é elevado, e, se os espectadores se identificam a sério com as equipes, numa derrota, podem afetar o resultado do desafio.

Stone (1971) utiliza a perspectiva interacionista simbólica, que o esporte é praticado para originar satisfação nos jogadores e nos espectadores. Para o autor, sempre que muitos espectadores assistem a um evento esportivo, ele se transforma num espetáculo realizado em função dos espectadores e não dos praticantes. O prazer de jogar está relacionado a agradar a multidão. Nesse caso, o esporte perde a espontaneidade e o caráter de inovação divertida, torna-se um ritual previsível.

Sob o ponto de vista configuracional, esta não é apenas uma questão de presença ou de ausência de espectadores ou, no caso de os últimos se encontrarem presentes, da interação entre eles e os jogadores, mas, de forma decisiva, de *padrões de interdependência* entre os grupos participantes. Deste modo, a presença de espectadores num acontecimento desportivo pode induzir os jogadores a empenharem-se num espetáculo, mas não os pode *obrigar* a fazê-lo (DUNNING in ELIAS; DUNNING, 1992, p. 310).

Para Elias (*in* ELIAS; DUNNING, 1992), quando o esporte assume a qualidade de espetáculo, pode resultar numa excitação mimética para contrabalançar as tensões e pode produzir um descontrolo de emoções agradável e controlado. A grande variedade de esportes que a sociedade oferece aos indivíduos pode ser adotada de acordo com os temperamentos, constituição física, necessidades libidinais afetivas ou emocionais e pode provocar sentimentos de forma mimética como arrependimento ou medo, alegria e triunfo, afeição e amor ou ódio.

O desporto, tal como outras atividades de lazer, no seu quadro específico pode evocar através dos seus desígnios, um tipo especial de tensão, um excitação agradável e, assim, autorizar os sentimentos a fluírem mais livremente. Pode contribuir para perder, talvez para libertar, tensões provenientes do stress. O quadro do desporto, como o de muitas outras actividades de lazer, destina-se a movimentar, a estimular as emoções, a evocar tensões sob a forma de uma excitação controlada e bem equilibrada, sem riscos e tensões habitualmente relacionadas com o excitação de outras situações da vida, uma excitação mimética que pode ser apreciada e que pode ter um efeito libertador, catártico, mesmo se a ressonância emocional ligada ao desígnio imaginário contiver, como habitualmente acontece, elementos de ansiedade, medo – ou desespero (ELIAS in ELIAS; DUNNING, 1992, p. 79).

Segundo Elias (*in* ELIAS; DUNNING, 1992), o esporte pode ser um combate entre seres humanos que lutam individualmente ou em equipes:

Pode assumir a forma de uma corrida de esqui, desde o cimo da montanha até o vale, um tipo de desporto que não é só um confronto entre seres humanos, mas é, também, um

desafio com a própria montanha coberta de neve. Assim é o montanhismo, em que os seres humanos podem ser derrotados por uma montanha ou, depois de muitos esforços, podem atingir o topo e gozar a sua vitória (ELIAS, *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 83).

Nesse sentido, podemos dizer que o esporte é uma luta controlada, num quadro imaginário, onde o adversário pode ser a natureza (o mar, a montanha, o rio, por exemplo) ou outros seres humanos.

Para entendermos o comportamento e as ações das pessoas, devemos estudar as relações de interdependência, ou melhor, as configurações que se formam uns com os outros e que são orientadas por “forças sociais compulsivas”, as quais são as interações que o indivíduo possui para atingir seus objetivos pelas, sobre e entre as pessoas e que dependem do potencial de poder. Nesse sentido,

O desporto pode ser utilizado como uma espécie de “laboratório natural” para a exploração de propriedades das relações sociais, como, por exemplo, a competição e a cooperação, o conflito e a harmonia, que parecem ser, segundo a lógica e os valores correntes, alternativas que se excluem mutuamente, mas que neste contexto, no que se refere à estrutura intrínseca do desporto, possuem uma interdependência evidente e muito complexa (DUNNING, *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 18-19).

Para Coakley (2015), é preciso identificar o esporte em todas as culturas, em todos os tempos. As definições mais usadas na América do Norte e grande parte da Europa dizem que esportes são atividades físicas que envolvem desafios ou competições. Muitos esportes são organizados para proporcionar uma ação lúdica e prazer aos participantes, andar de *skate* nas ruas ou nos parques. Por outro lado, a organização dos esportes inclui agenda e ação regulamentada, os participantes mostram suas habilidades para o prazer dos espectadores, esportes de elite e jogos da liga profissional de futebol como exemplos. A maioria dos esportes fica entre esses dois extremos. Definir esportes em termos oficiais e escolher atividades específicas que qualificam o esporte são processos importantes para as organizações, comunidades e sociedades. Se o esporte for classificado como oficial, pode aumentar a participação, o financiamento, o suporte da comunidade e ter uma visibilidade geral. Na Suíça e nos países escandinavos, caminhar, andar de bicicleta e algumas formas de exercícios são considerados esportes. Além disso, políticas públicas providenciam espaços para essas atividades e apoio financeiro para eventos. Já nos Estados Unidos, Canadá e num crescente número de sociedades, esporte envolve regras, competição, ganhar e perder, alta performance, e isso exclui muitas pessoas. Quando a definição

de esporte inclui uma vasta gama de atividades físicas que são praticadas por prazer e integradas à vida social, as atividades físicas são benéficas para a saúde.

Marchi Jr. (2015) faz uma leitura do esporte numa perspectiva ampliada e de múltiplos sentidos, significados, contextos e dimensões. Procura entender o esporte na contemporaneidade como uma atividade física polissêmica, institucionalizada, regada e competitiva, em constante desenvolvimento e num processo de profissionalização, mercantilização e espetacularização.

Nesse sentido temos que o esporte é compreendido como um fenômeno processual físico, social, econômico e cultural, construído dinâmico e historicamente, presente na maioria dos povos e culturas intercontinentais, independentemente da nacionalidade, língua, cor, credo, posição social, gênero ou idade, e que na contemporaneidade tem se popularizado globalmente e redimensionado seu sentido pelas lógicas contextuais dos processos de mercantilização, profissionalização e espetacularização (MARCHI JR., 2015, p. 59).

Assim sendo, propõe o “Modelo Analítico dos 5 ‘E’s”:

- E**moção que envolve excitação, desafios, risco, natureza descontrolado, violências;
- E**stética - saúde, corporeidade, estereótipos, individualismo, tecnologias;
- E**tica - valores, regras, construções sociais, padrões de comportamentos e condutas;
- E**spetáculo - amadorismo, institucionalização, mercantilização, profissionalização;
- e **E**ducacional – como componente formativo que transita na apropriação de todas as dimensões anteriores (Marchi Jr, 2015).

Existe certa dificuldade para definirmos ou entendermos o conceito de esporte, da mesma forma com os “novos” esportes e diferentes terminologias como esporte de aventura, de ação, extremo, radical, entre outros, que estão associados a um estilo de vida por meio da linguagem, vestimenta etc. Esses termos surgem se alguém deseja transmitir algo radical, extraordinário ou estilo de vida por exemplo. Existem diferentes propostas de vários autores: AFAN – Atividades Físicas de Aventura na Natureza (BETRAN, 2003), Esportes Radicais (UVINHA, 2001), Esportes de Risco (SPINK, 2001, 2008), Esportes na Natureza (DIAS; ALVES JR, 2007). Pereira, Armbrust e Ricardo (2008) propõem uma compreensão e interpretação dos conceitos de esportes radicais, de aventura e de ação e suas características.

De acordo com Cardoso (1987), aventura vem do latim *adventura* e significa coisas que estão por vir. O Dr. Farley, da Universidade de Wisconsin/EUA, arrisca dizer que muitos aventureiros possuem o que ele denomina de personalidade T – *Thrill-seeks*, ou seja, “caçador de emoções fortes”, pessoas que assumem riscos. Coragem de assumir riscos, extroversão, busca por novidades, competência prática são algumas características do perfil psicológico do aventureiro.

“Tendo-se experimentado isso em primeira mão, tendo-se vivido com o vento e o mar, a neve, o gelo, a montanha, os vulcões em erupção, as areias do deserto, no azul sem fim do ar, no fundo do mar ou das cavernas da terra, no rio ou no interior da selva, pode-se voltar para a vida suburbana e ela não ser mais uma prisão” (CARDOSO, 1987, p. 38-39).

Para Simmel (*in* Souza; Öelze, 2014), a forma da aventura extrapola o contexto da vida. Ela recebe a coloração do sonho na memória. Assim como o sonho é rapidamente esquecido, “quanto mais ‘aventureira’ for uma aventura, tanto mais seu conceito será preenchido em sua acepção mais pura, tanto mais ela será ‘onírica’¹¹ para nossa memória” (SIMMEL, *in* SOUZA; ÖELZE, 2014, p.170). A aventura tem começo e fim, ela é independente do anterior e do posterior e determina seus limites sem considerá-los.

Aqui entrelaçamento de ação e sofrimento, no qual decorre nossa vida, estende seus elementos a uma simultaneidade da conquista, que deve tudo somente à própria força e ao espírito do presente, e do completo abandonar-se às forças e às chances do mundo, que tanto podem nos favorecer como nos destruir [...] conduzir seus elementos a um aguçamento tão extremo e, precisamente com isto, tornar-se mais profundamente perceptível – como se eles fossem somente aspectos de uma e da mesma vida misteriosamente inseparável – constitui um dos mais admiráveis encantos com o qual a aventura nos seduz. (SIMMEL, *in* SOUZA; ÖELZE, 2014, p.175).

O aventureiro calcula com segurança, ele crê que o desconhecido é seguro e é tido como louco aos olhos do “não aventureiro”. Ele confia em sua própria força e na sorte. “Somos os aventureiros da Terra, nossa vida é perpassada a cada passo pelas tensões que constituem a aventura” (SIMMEL, *in* SOUZA; ÖELZE, 2014, p.184).

Assim foi com Carlos Burle que sempre se preparou para enfrentar ondas gigantes e participar do campeonato em Jaws foi um sonho. Ele se machucou, passou por momentos difíceis e tomou vários caldos.

Esse campeonato em Jaws pra mim, o Pe’ahi Challenge foi a realização de um sonho, como a onda de Pe’ahi é a onda mais perigosa, mais difícil a que te oferece mais obstáculos. Esse evento mostrou realmente a todo público, a todas as pessoas que tiveram acesso a ver essas imagens o quanto esse esporte é um esporte realmente adrenalizante, difícil, que deixa todo mundo se perguntando até onde o ser humano pode ir né, onde é o limite do ser humano o que que ele pode fazer ainda numa onda. (BURLE¹² *in* SANFELICE, 2016).

¹¹ Onírico – uma recordação, que se associa com menos fios que as demais experiências ao processo dinâmico e unitário da vida.

¹² Carlos Burle – surfista de *tow in*.

Esse campeonato de Jaws, assim como que surfar onda grande, é tipo assim, uma prova de coragem e eu vi assim no Burle ali assim, nenhuma hesitação em fazer o que ele precisava pra mostrar o trabalho dele bem feito entendeu. Foi realmente assim excepcional a performance do Burle nesse campeonato, foi de tirar o chapéu. (LE MOS¹³ in SANFELICE, 2016).

Estou muito feliz, tô aqui todo quebrado, é apanhei muito, mas faria tudo de novo porque, com certeza um dos momentos mais importantes da minha vida. A realização de um sonho mesmo, vai me deixar descansado, mais em paz sabe, vou continuar surfando ondas grandes, vou continuar ajudando minha comunidade, vou continuar me dedicando pro esporte, mas agora eu posso me aposentar bem mais calmo cara, sabe assim, porque eu tô conseguindo ver o resultado de tudo aquilo que a gente plantou. Se eu não participasse desse evento eu ficaria feliz de ter participado da história do surf mas ter participado desse evento pra mim foi como conquistar um título. (BURLE in SANFELICE, 2016).

Estavam todos com medo das ondas, a primeira onda que Burle pegou, disse que a prancha parecia de papel, saiu voando dos pés, ele caiu fundo, vários caldos, não conseguia sair, respirar, foi um show de horrores mas valeu todo o esforço.

Para Rinehart (2000), vários fatores influenciaram o esporte, como uma economia global, orientada para o mercado, a participação de multinacionais no esporte e o acesso intensificado de participantes e espectadores em muitas formas de esporte. Muitos dizem que o sentimento crescente é de que o esporte só é esporte se for televisionado. O esporte e a televisão estão ligados ao primeiro mundo. Existem diferenças distintas entre esportes alternativos e radicais¹⁴ e esportes populares, e o impacto da televisão mostra uma diferença significativa. A massa crítica dos participantes certamente é importante, mas a massa crítica dos espectadores neste momento da história é vital. Alternativo, radical ou moda mundial? Os novos esportes incluem a definição francesa de Nancy Midol, “whiz”, em que o tempo é comprimido e a ação é galopante, ou, de acordo com Arthur e Marilouise Kroker (1989), que utilizam o termo “panic sport”. Os termos usados, para se identificar os novos esportes, têm importância fundamental, porque alguns termos possuem conotações ou enfatizam apenas o aspecto da atração do esporte. Por exemplo, os esportes de “whiz” excluem eventos como o *Eco-Challenge* ou o *Extreme Adventure Race*, já os esportes radicais excluem aquelas atividades que não são vistas na televisão.

Tanto faz a escolha do nome dos novos esportes - por causa da televisão, eles são um fenômeno no mundo todo - e o interesse entre as corporações, empresas multinacionais e o interesse entre atletas são a chave da dimensão do crescimento desse fenômeno esportivo, mas, enquanto os guardiões dos esportes mais conservadores têm marginalizado os esportes

¹³ Bruno Lemos – fotógrafo e jornalista de surf.

¹⁴ O termo esporte radical foi traduzido do termo em inglês, *extreme sports*.

alternativos, há grande demanda para os esportes alternativos ou radicais. Geralmente o alto risco é considerado um fator nos esportes radicais, mas não necessariamente nos esportes alternativos.

Segundo Punchan (2004), os críticos de esportes de aventura dizem que a falta de competição é um fator de distinção. Eles esquecem que a competição não é necessariamente entre atletas ou equipes, mas entre indivíduos e natureza. Esporte de aventura é frequentemente descrito como estilo de vida. Eles não são apenas lazer, diversão de final de semana ou exercício físico e, sim, uma jornada espiritual. O esporte de aventura está se tornando mais popular, existe maior exigência por instruções, orientações e fácil acesso.

Bennett; Henson e Zhang (2002) preferem o termo esportes de ação, que não são esportes tradicionais e muitas vezes incluem risco, perigo, regras não convencionais e/ou técnicas. Outra diferença é que os atletas competem, na maioria das vezes, de forma individual, como escalada, *skate*, *snowboarding*.

Para Breivik (2010), o conceito de “esporte de aventura” abrange um campo amplo, relativo ao esporte ou atividades físicas. Isso inclui esportes rotulados como ‘alternativo’, ‘radical’, ‘X’, ‘estilo de vida’ e esportes de ‘ação’. Não existem limites claros entre esses esportes, e o termo esporte de aventura é usado indistintamente com esporte radical que mudou ao longo dos anos. No final dos anos 1980 e início dos anos 1990, ele foi usado para atividades mais tradicionais como paraquedismo, mergulho, *surf*, escalada, esqui na neve e asa delta. Era conectado com um estilo de vida ao ar livre, roupas e equipamentos. Com a introdução dos “Extreme Games” em 1995, o conteúdo radical mudou e se tornou esporte radical, típico da juventude, como *skate*, *snowboarding* e BMX, o estilo de vida se transformou em urbano e com o *rock* alternativo como música. Já os esportes de risco têm como consequências ferimentos graves e risco de morte como na Fórmula 1, escalada, canoagem *slalom* e *base jumping*. Em suma, o conceito de “esporte de aventura” contém ampla mistura de esportes. Suas atividades contêm elementos de desafio, emoção e (na maioria dos esportes) de risco; as atividades são realizadas em ambientes naturais ou construídos artificialmente; são menos organizados do que os esportes tradicionais; são atividades individualistas, mas tendem a construir grupos e subculturas em torno da atividade.

O surgimento dos “novos” esportes não está isolado de outros desenvolvimentos sociais, mas pode ser visto como um símbolo de uma sociedade pós-moderna, em que as pessoas estão procurando novas maneiras de explorar os seus limites e escapar do tédio e da mediocridade ou,

nas palavras de Elias (1992), sair da rotina. A área desses esportes oferece um rico reduto cultural para sociólogos e teóricos da mídia, que até agora só foram arranhando a superfície. Podemos dizer que o desenvolvimento crescente do esporte se dá por meio do aumento da rede de interdependência.

1.2. DO *SURF* AO *TOW IN*

Segundo Kampion (2003), o *surf* é considerado uma cultura étnica, procedente do homem polinésio, estava associado às raízes religiosas, culturais e, de algum modo, sociais. Eles utilizavam canoas equipadas com mantimentos para realizar travessias de exploração pelo Pacífico. Foi assim que o *surf* chegou ao Havaii. A construção da prancha fazia parte da cultura do *surf* no Havaii. Quando uma árvore era selecionada, o *kahuna* (sacerdote) colocava um peixe vermelho (*kumu*) no seu tronco e cortava a árvore. Esses sacerdotes faziam orações e *Kumu* era colocado no buraco da raiz da árvore. Após a cerimônia, utilizando pedra e osso, faziam a prancha. Antes de utilizar a prancha, faziam outros rituais e cerimônias. Suas raízes culturais impunham, aos nativos, determinada hierarquia de prática. Somente os reis e suas proles podiam surfar de pé. As pranchas maiores eram denominadas de *olo* e só podiam ser usadas pela realeza, já as pranchas menores, ou *alaia*, eram destinadas aos nativos que não podiam surfar em pé.

Em 1778, por meio de uma expedição, o capitão James Cook foi o primeiro europeu a visitar o Havaii e em 1866 o autor americano Mark Twain passou vários meses na ilha, tentando surfar, e concluiu que somente os nativos dominavam esta arte. O havaiano Duke Kahanamoku, campeão olímpico de natação, foi quem popularizou o esporte, ele foi considerado o “pai do surf moderno” e introduziu o *surf* na Austrália e na Nova Zelândia (BOOTH, 2011).

Existem duas vertentes no que diz respeito à chegada do *surf* no Brasil. Por um lado, Osmar Gonçalves fez a primeira prancha e surfou a primeira onda em Santos (SP), por outro lado, o americano naturalizado brasileiro, Thomas Rittscher Jr, foi o criador da primeira prancha brasileira e surfou na praia do Gonzaga, em Santos, com a primeira mulher brasileira a surfar, sua irmã, Margot. Tudo aconteceu na década de 1930 e ambos se inspiraram no que viram na revista americana *Popular Mechanics*, uma cópia do trabalho do americano Tom Blake. Foi entre 1950 e 1960 que o *surf* ganhou expressão, quando chegou à praia do Arpoador, Rio de Janeiro. Em 1965, foi criada a Federação Carioca de *Surf* (SOUZA, 2004).

Em dezembro de 1972, em Ipanema aconteceu o “Campeonato Carioca de Surf”, patrocinado pela Skol, que lançou a primeira cerveja em lata no Brasil. Foi o início da profissionalização do *surf* que após esse processo começou a se popularizar. O evento teve grande visibilidade através da mídia escrita (O Globo, revistas Veja e Manchete) e na TV Globo. Na época foi criada a primeira revista especializada, a Brasil Surf, responsável pela divulgação, popularização e expansão do esporte no país, e, na sequência, a Fluir - 1983; Terra, Mar e Ar; Trip, entre outras. Tivemos os primeiros campeões e ícones do *surf* brasileiro, como Rico de Souza, Ricardo Bocão, Pepê Lopes, entre outros.

Por meio do *surf*, novas práticas sociais começam a surgir. Como somente os reis podiam surfar em pé, os outros surfavam deitados, foi assim que surgiu o *bodyboarding*. As “pranchas de barriga”, como eram chamadas (pranchas de madeira, de isopor, colchões plásticos) e que são utilizadas até hoje.

O surfista americano Tom Morey vivia em Big Island, onde o mar tinha ondas perfeitas, só que ele não tinha nenhuma prancha. Tinha a sua disposição pequenos blocos sem forma e começou a cortá-los de maneira que ele pudesse surfar; desenhou algumas curvas na espuma com caneta, esculpiu bicos quadrados para deixá-las mais fortes e criar um ponto onde elas pudessem ser seguradas. Tom foi para o mar testar seu novo brinquedo e o resultado foi muito bom, então, a partir do dia 09 de julho de 1971, Tom transformou uma brincadeira de praia em um esporte radical. Conseguiu uma fábrica para produzir sua invenção e deu o nome à prancha de *Morey Boogie*. No Brasil, Marcus Cal Kung foi quem difundiu o esporte no fim da década de 1970 no Rio de Janeiro. Desde sua chegada às praias brasileiras, o esporte tornou-se referência de conquistas, sendo a modalidade de água que mais títulos mundiais rendeu ao Brasil. No total são 29 títulos: Guilherme Tâmega (seis), Neymara Carvalho (cinco), Stephanie Pettersen (quatro), Glenda Kozlowski (três), Soraia Rocha (dois), Daniela Freitas (dois), Mariana Nogueira (dois), Karla Costa, Claudia Ferrari, Isabela Sousa, Uri Valadão e Paulo Barcellos. A CBRASB (Confederação Brasileira de Bodyboard) foi fundada em 1999¹⁵.

Em 1935 no Hawaii, o surfista Tom Blake incorporou uma vela ao seu *longboard*, que chamou de *Sailboard*. Em 1963 o casal Newman e Naomy Darby teve a ideia de unir a vela a uma canoa, realizando o sonho de Naomy em unir o esporte do marido (vela) ao seu (canoagem). Mas a ideia tinha um custo alto e não foi bem aceita.

¹⁵ <http://cbrasb.com.br/noticias/bodyboarding-comemora-40-anos/>

Então, em 1967 na Califórnia, Hoyle Schweitzer, empresário e surfista, e seu amigo, Jim Drake, engenheiro aeroespacial, inspirados por Blake, perceberam que poderiam unir a vela a uma prancha por meio de um mastro articulado, de forma em que poderiam direcionar a prancha sem necessidade de um leme, usando apenas o movimento da vela, ganhando uma característica do *surf*. Foi então que a ideia funcionou e os amigos registraram o invento denominado de *Windsurf*.

Três anos depois Schweitzer lançou a marca “Windsurfer”, a pioneira em equipamentos de produção no esporte. Durante os anos 1970 o *windsurf* já fazia parte da cultura de vela europeia, e uma em cada três casas possuía um material de *windsurf*. Na época o esporte era praticado com pouco vento e águas lisas. Em 1978, o windsurfista e surfista Mike Waltze, em uma viagem para o Hawaii, resolveu testar o equipamento nas ondas e numa praia com muito vento. Esse fato mudou completamente o esporte. As pranchas foram diminuindo de tamanho e volume e ficaram mais resistentes, rapidamente o esporte foi ganhando mais adeptos, manobras foram aparecendo, revistas especializadas como a “Windsurf Magazine” e a “Boardsailing” foram lançadas, o novo esporte tinha alcançado a mídia. Campeonatos realizados no Hawaii eram transmitidos direto por emissoras de TV de todo o mundo e as premiações alcançavam 300 mil euros, atraindo cada vez mais praticantes, público e competidores.¹⁶

Os pioneiros do esporte no Brasil foram Klaus Peters, Marcelo Aflalo e Leonardo Klabin no final dos 1970. O esporte ganhou mais adeptos após os eventos “Hollywood Vela” que foram realizados a partir de 1981 em várias praias brasileiras. Também, como já foi dito na introdução, na abertura da novela “Água Viva”, da Rede Globo, que ajudou a difundir o esporte. Em 1984, o *Windsurf* passou a ser esporte olímpico na categoria RS:X (Fórmula, *Freestyle*, *Fórmula one design*, *Slalom*, *Raceboard*, *Speed* e *Wave*).¹⁷

O *Wakeboard* é o esporte aquático praticado sobre uma prancha em que a pessoa é rebocada por um barco, através de um cabo e um manete. Aproveitando as duas ondas deixadas pela lancha, o atleta executa manobras, enquanto é puxado, saltando de um lado para o outro. Surgiu por meio do *skufer*, união do *surf* com o ski-aquático. Seu criador foi o norte-americano Tony Finn, em 1984. Chegou ao Brasil por volta de 1990 e em 1998 foi fundada a ABW (Associação Brasileira de *Wakeboard*) cujo objetivo era oficializar os resultados dos atletas.¹⁸

¹⁶ <http://www.abws.org.br/A-ABWS/Historia>

¹⁷ <http://www.abws.org.br/A-ABWS/Historia> acesso 10/11/2014.

¹⁸ <http://www.abw.com.br/> acesso 26/11/2014.

Existe também o *sandboard* que foi inventado no Brasil, especialmente em Florianópolis (SC), no ano de 1986, por surfistas que, em dia “sem onda”, resolveram surfar na areia. Ele é praticado em dunas de areia, usando-se uma prancha que pode variar de 1,20m a 1,70m de comprimento, e a mesma é feita de madeira ou fibra.¹⁹

Muitos acreditam que o *snowboard* surgiu a partir de 1920 por meio de moradores das montanhas nevadas que utilizavam uma espécie de prancha para descer pelas encostas, mas foi em meados de 1960 que o engenheiro norte-americano, Sherman Poppen, inventou um novo brinquedo para sua filha deslizar na neve, juntando dois esquis velhos para formar uma prancha que chamou de *snurfer* (*snow* e *surf*). Poppen construiu várias pranchas para as crianças brincarem na neve. Isso chamou a atenção da empresa Brunswick, que comprou os direitos do engenheiro e passou a comercializar o produto. A primeira competição de *snurfer* foi realizada em Michigan (EUA) em 1968 e consistia em apenas uma descida em linha reta. Várias pranchas foram criadas como a *winterstick* e a *skiboard*, por exemplo. Já em 1977 o esporte começou a chamar a atenção da indústria esportiva. Nesse ano, o skatista norte-americano Tom Sims construiu uma prancha de *snowboard* em um projeto escolar. Tom e seu amigo, Chuck Barfoot, começaram a fabricar pranchas na garagem de sua casa. Barfoot também trabalhava com Bob Webber e ajudou a desenvolver as pranchas de *snowboard* como são conhecidas hoje. Jake Burton Carpenter foi um dos primeiros praticantes de *snurfer*, também começou a desenvolver pranchas na garagem de sua casa. Hoje, Carpenter é dono da Burton Boards, uma das mais conhecidas fabricantes de pranchas de *snowboard*. A partir dos anos 1980, o esporte evoluiu por aparecer em propagandas e em filmes (como os clássicos de James Bond). Em 1982 foi organizado o primeiro Campeonato Nacional de Snowboard, em Vermont (EUA). Em 1989 foi criada Associação Internacional de Snowboard, que se tornou a Federação Internacional de Snowboard – FIS - no ano seguinte. Oito anos depois, o *snowboard* finalmente atingiu seu ápice, quando passou a ser considerado um esporte olímpico e sua primeira competição foi em Nagano, no Japão.

No Brasil, o *snowboard* está presente desde os anos 1980. O esporte é regulado pela Confederação Brasileira de Desportos na Neve - CBDN, reconhecida pela Federação Internacional de Snowboard – FIS - e pelo Comitê Olímpico Internacional - COI. O Brasil participou de todos os campeonatos mundiais de *snowboard* até hoje e passou a ter seu próprio

¹⁹ <http://www.infoescola.com/esportes-radiciais/sandboard/> acesso 26/11/2014

campeonato nacional em 1995. Desde então a competição é realizada anualmente, sempre em julho, em localidades do Chile ou da Argentina. Existem cinco modalidades de *snowboard*: *Cross* - é uma prova de velocidade na neve e os atletas descem a montanha em linha reta; *Slalom* - a descida é feita em zigue-zague, passando por uma série de bandeiras colocadas na encosta da montanha; *Big air* - o atleta salta sobre uma rampa após a descida e pode realizar grandes manobras antes de alcançar o chão; *Half pipe* - o atleta tem um tempo determinado para executar manobras em uma estrutura côncava em formato de meio cilindro; e *Slope style* - os atletas fazem manobras radicais durante o percurso.²⁰

Outro esporte que surge da mistura do *surf*, *windsurf* e *wakeboard* é o *kitesurf*, também chamado de *kiteboarding* ou *flysurfing*, sua prática consiste na utilização de uma prancha combinada com a força de grandes e controláveis pipas para sua propulsão sobre a água, depende das condições do vento e do domínio da pipa. É considerado um esporte de deslizamento e de vento.

Muitas versões apontam o surgimento das pipas na China há mais de 2 mil anos que ajudavam a navegação de barcos. Na Segunda Guerra Mundial, as pipas foram usadas como mecanismo de defesa contra aviões. O explorador italiano, Marco Pólo, teria sido responsável por levar as pipas da Ásia para a Europa, em 1295. O americano Samuel Franklin Cody, um dos pioneiros da aviação, navegou o canal da Mancha, puxado por uma pipa. Em 1964, Domina Jalbert, dos Estados Unidos, criou a primeira pipa inflada de ar. Na década de 1970, alguns americanos começaram a usar paraquedas para puxá-los sobre esquis aquáticos. O holandês Gijsbertus Panhuise, em 1977, conseguiu patentear um equipamento em que uma pessoa é puxada por um paraquedas em uma prancha e, em 1978, um barco movido à pipa, desenvolvido pelo americano Ian Day, ultrapassou a velocidade de 40 km/h.

As primeiras tentativas de se utilizar o *kite* foram durante os anos 1970. Os principais responsáveis pelo desenvolvimento do esporte foram os irmãos Legaignoux. Esses franceses foram os primeiros a desenvolver os protótipos do que conhecemos hoje como *kite* e o patentearam em 1984 na França e em 1985 em escala internacional.

Na década de 1980, algumas tentativas de combinar pipas com canoas, patins, patins de gelo, esquis, esquis aquáticos, entre outros, foram feitas. Uma delas foi a do suíço Andréas Kuhn, que se levantava da água sobre uma prancha similar à de *wakeboard*, impulsionado por um

²⁰ <http://360graus.terra.com.br/snowboard/default.asp?did=27265&action=geral> acesso em 27/11/2014

equipamento de parapente de aproximadamente 25m². Ele foi o primeiro a saltar a grandes alturas com ventos fracos e foi mostrado pela TV europeia.

Aproximadamente 60 mil equipamentos de *kitesurf* são vendidos por ano por todo o mundo, gerando um crescimento do esporte em 30%, cada ano, e também no número de fabricantes, novas marcas e numa estruturação do mercado. O preço do equipamento começou a baixar desde 2004 pelo crescimento da oferta de mercado. São muitos praticantes em diferentes continentes formando pequenas comunidades em comparação com outros esportes. Destacamos a lenda viva do *windsurf*, Robby Naish, que gostou tanto do esporte que hoje, além de ser o maior divulgador deste, é também um dos maiores fabricantes de *kites*. As competições de *kitesurf* possuem várias modalidades e sua divulgação através dos meios de comunicação permite que as pessoas se identifiquem com alguma daquelas. Na modalidade *freeride* o objetivo é a diversão, pode-se percorrer uma longa distância, apenas se velejando sem necessidade de ventos fortes; na *wakeboard*, manobras de muita força com o *kite* girando no eixo, ou seja, girando no mesmo lugar bem na área de pressão, alguns utilizam obstáculos dentro da água para realizar as manobras de *wakeboard*; no *speed crossing*, ou *course racing*, o desafio é percorrer longas distâncias em um curto espaço de tempo; *freestyle* é a modalidade livre mais radical do *kitesurf*, liberdade total, cujo objetivo é a perfeição das manobras para impressionar os juízes, cada evento é um espetáculo e causa muito prazer; na *wave performance* é o velejo direcionado para as ondas, semelhante ao *surf*, porém usando-se o *kite* para se acelerar e fazer as manobras com maior precisão; na *speed* os competidores percorrem um trajeto de 500m e são cronometrados através de células fotoelétricas; e o *snowkite* que é realizado nas montanhas com neve (BORY, 2005).

Um esporte que vem crescendo muito é o *stand up paddle* (*Hoe He'e Nalu*, na língua havaiana), ou SUP, como hoje é chamado pela maioria dos praticantes. Existem registros de que teve início em meados da década de 1940 no Havaii, mais especificamente na praia de Waikiki, pelos *Beachboys* que remavam em pé sobre pranchas de madeira que na época eram enormes e pesadas. A lenda do esporte foi John Zapotocky que faleceu em outubro de 2013 aos 95 anos de idade. Constitui-se basicamente no ato de se remar em pé sobre uma prancha, sempre foi praticado na forma de improviso, utilizando-se pranchas remanescentes do *surf* antigo e do *windsurf*, remos de caiaque, varas de bambu ou até mesmo pedaços de madeira para se conseguir se deslocar com as pranchas sobre a água. Projetou-se como um esporte mundialmente

reconhecido, por meio de Laird Hamilton, que é conhecido como o maior *waterman* da atualidade (Confederação Brasileira de Stand Up Paddle).

No Brasil apareceu por volta de 2005 em várias partes do nosso litoral, em 2009 foi criada a Associação Brasileira de Stand Up Paddle – ABSUP- e em março de 2013 foi fundada a Confederação Brasileira de Stand Up Paddle – CBSUP - com sede em Imbituva/SC. O esporte se organizou no segmento competitivo, com grande número de participantes, e muitos desses atletas já se profissionalizaram nos últimos anos. Em setembro de 2010, foi realizado, em Ibiraquera-SC, o primeiro mundial de SUP em águas brasileiras, consagrando o santista Leco Salazar como vitorioso da etapa. Em outubro de 2011 o evento foi realizado em Maresias, no litoral norte de São Paulo, também com a vitória de Leco. Atualmente possui as seguintes modalidades: *Wave*, *Race*, *Race Técnico (Slalom/Cross)*, *SUP Wave*, *SUP Race*, *Race Sprint*, *River SUP*, *Race Técnico*, *Race Long Distance/Maratona*, *Downwind*, *SUP Fish*, *Freestyle* e *FuteSUP*. Novas modalidades deverão surgir, o esporte deverá atingir novos limites e as regras estarão em constante evolução (Confederação Brasileira de Stand Up Paddle).

A maioria dos esportes que derivaram do *surf* é praticada na água, mas temos o *skysurfing*, uma das modalidades do paraquedismo, também chamado de *surf* no céu, que é praticado em duplas, o *skysurfer* fica em pé em uma prancha especial, para surfar pelo céu, e um *cameraflyer* usa um capacete com uma câmera de vídeo acoplada e saltam em queda livre de um avião, balão ou helicóptero a uma altura obrigatória de 4.000m. Foi inventado por Dominique Jacquet e Jean-Pascal Oron em 1986, na França. Na década de 1990 foi popularizado por Patrick Gayardon. A velocidade de queda pode chegar a 300 km por hora e a descida dura 50 s. Antes de se abrir o paraquedas, a prancha é desconectada por um botão na cintura do macacão. Luís Roberto de Moraes, o Formiga, já saltou mais de 700 vezes. Para se praticar *Skysurf*, é preciso ter experiência de, no mínimo, 200 saltos tradicionais. De 30 de setembro a 3 de outubro de 1997 foi realizada em Foz do Iguaçu uma competição de *skysurfing* nos Jogos Mundiais da Natureza.

Até há pouco tempo, saltar de pára-quedas, de uma altitude de 4,5 quilômetros e a uma velocidade de 300 quilômetros por hora, era o máximo de radicalismo a que uma pessoa poderia se submeter. Mas, juntas, a tecnologia dos equipamentos, a experiência dos atletas e a incontrolável vontade humana de correr riscos criaram novas modalidades de vôo, cada vez mais ousadas. Com a ajuda de especialistas no assunto, selecionamos as modalidades mais emocionantes e perigosas do pára-quedismo e as radiografamos para você. E isso é só o começo. Estamos preparando, para as próximas edições, mais duas matérias radicais sobre as maluquices esportivas em terra e na água. Quem sabe, você descobre que o que falta na sua vida é um pouquinho de adrenalina? (MELLO, 2001).

FIGURA 3 – SKYSURF.



FONTE: < <http://www.cepca.fr/page4.php> > (24/04/2015).

Como podemos perceber, o *surf* deu origem a vários esportes praticados na água, no ar, e, por outro lado, temos o *skate*, que foi inventado durante as décadas de 1950 e 1970 na Califórnia (USA), por surfistas que queriam se divertir em dia “sem onda”. Utilizaram um pedaço de madeira, pregaram um patim e foi assim que surgiu a modalidade.

O vídeo-documentário “Dogtown e Z – Boys” mostra a origem do skate. Os Z-boys eram formados por 12 surfistas, sendo um deles mulher. O skatista Tony Alva consegue reencontrar os skatistas da época e, por meio de entrevistas, depoimentos, imagens, faz do documentário o registro da história do skate.

No dia 05 de outubro de 2003, no Esporte Espetacular, que é transmitido pela Rede Globo de televisão, surgiu mais um esporte que se originou do *surf* e do *skate*, o *Carveboard – surf* no asfalto. Seria um *skate* com rodas maiores e semelhantes às de carro para dar mais emoção nas manobras, parecidas com as do *surf*. Vários praticantes conseguiram autorização para fechar a rodovia dos imigrantes que liga São Paulo a Santos e ficaram das 0 às 5 h da manhã praticando.

Muitos esportes são originados a partir de outros e, no início dos anos 1990, surgiu no Hawaii o *Tow in*, criado por Laird Hamilton e uma equipe de surfistas, que consiste em surfar ondas gigantes. O surfista (*big-rider*) precisa ser puxado por um *Jet-ski* - sozinho ele não consegue transpor as ondas -, munido de uma prancha e corda de resgate. Surfista e piloto devem estar em perfeita sintonia para que as ações na água ocorram da melhor maneira. Além de o piloto deixar o surfista em posição para pegar a onda, deve estar preparado para o resgate, caso ocorra uma queda. A prancha deve ser especial, duas fitas são fixadas, uma na frente e outra atrás

para colocar os pés e reduzir o risco de queda.²¹ Em janeiro de 1998, Ken Bradshaw surfou a maior onda, 85 pés. Em agosto de 2000, Hamilton surfou uma onda de 100 pés²² e, em outro momento, usou um helicóptero para ser transportado às ondas em Jaws.²³ Hamilton foi inquirido pela CNN sobre a possibilidade de Carlos Burle ter quebrado o recorde mundial de ondas grandes. Ele começou por dizer que, para essa onda ser considerada a maior já surfada, teria que ser surfada com sucesso e que isso não aconteceu. Segundo Hamilton, a onda só deve ser considerada como sendo surfada com sucesso se o surfista sair dela em segurança, o que não aconteceu pois Carlos foi “comido” pela espuma.²⁴

Em novembro de 2011 o surfista americano Garrett McNamara foi destaque nos principais noticiários do mundo por ter surfado a maior onda do mundo de que se teve conhecimento até então. A proeza aconteceu na praia da Nazaré, em Portugal onde, em 2013, Maya Gabeira, carioca conhecida como a melhor surfista de ondas gigantes do mundo, sofreu um acidente ao pegar uma onda de 20m de altura, perdeu os sentidos e quebrou o tornozelo. “Muita confusão, muito barulho, assim um processo que meu corpo ia desligar, a máquina estava desligando”, lembra a surfista. Quem fez o resgate foi Carlos Burle, o brasileiro campeão mundial de *surf* em ondas gigantes, que pilotava a moto aquática, ele se jogou na água e levou Maya até a praia. Ele conseguiu ressuscitá-la. “Quando eu abri o olho eu pensei: nunca mais quero passar por isso na minha vida”, lembra Maya. Mas ela mudou de ideia. Ainda na UTI, parou de chorar e disse: “agora eu quero me preparar para sair em busca da próxima onda gigante”. Carlos Burle achava que ela não estava preparada psicologicamente para enfrentar ondas gigantes, deveria começar aos poucos. Fisicamente, estava bem preparada. Renata Ceribelli, reporter à época, perguntou para Maya: “Você está com medo?” Ela respondeu: “Eu tenho medo para caramba de morrer afogada, quem não tem? E eu me exponho a isso mais do que as pessoas comuns, porque a minha profissão é surfar ondas gigantes, e esse perigo existe”. Nada fez Maya deixar de se expor a esse risco. Ela tem asma e cresceu tendo que superar a falta de ar, já perdeu as contas de quantas vezes quebrou o nariz. “Eu acho que cada um tem a vida que escolhe. Eu escolhi isso para mim e eu acho que são coisas que eu tenho que viver e superar. E eu aprendo muito”. Muitas pessoas disseram que ela era “maluca” e perguntavam se ela surfaria

²¹ <http://www.towsurfer.com/about.asp> - acesso em 01/08/2014.

²² http://www.surflife.com/surfing-a-to-z/tow-surfing-history_930/ - acesso em 01/08/2014.

²³ <http://www.surflife.com/surfnews/article.cfm?id=1341> - acesso em 01/08/2014.

²⁴ <http://www.onfiresurfmag.com/noticias/segundo-laird-hamilton-maya-gabeira-nao-tem-habilidade-para-surfar-na-nazare/> - acesso em 02/08/2014.

novamente. Foi para o Hawaii, consultou a previsão de ondas e deu o primeiro passo para a superação. Para os caçadores de ondas gigantes, quando o medo aparece, o melhor é enfrentá-lo. O mar não estava em condições ideais, mas Maya conseguiu pegar sua primeira onda de *tow in* depois do acidente em Portugal.²⁵

Diante desse cenário, podemos perceber que é um esporte de alto risco, o surfista deve estar apto física e psicologicamente para enfrentar essas ondas gigantes. Ele

[...] interroga metaforicamente a morte firmando com ela um contrato simbólico que justifica sua existência. Inúmeras dessas exposições ao risco dão, enfim, a impressão de viver pelo contato que suscitam com o mundo, as sensações provocadas, o júbilo experimentado, a autoestima que elas mobilizam. Longe de serem puramente destrutivas, dependem de uma experimentação consigo mesmo, de uma procura hesitante de limites. (LE BRETON, 2009b, p. 85).

O surfista de *tow in* deve saber dos riscos que corre, como cair a uma velocidade de aproximadamente 80 km/h, fraturar um membro, lacerações e até morrer afogado. O piloto também está sujeito a se lesionar ou morrer ao participar dessa aventura. Por outro lado, temos o surfista de ondas grandes. Ele entra na onda, sozinho, na remada, sem ajuda de *jet-ski*, sem equipamentos de segurança. Os pioneiros foram os três brasileiros, Danilo Couto, Marcio Freire e Yuri Soledade, também chamados de Mad Dogs que elevaram o limite do *surf* e mudaram a história de Jaws.

Foi perguntado a Carlos Burle: “Qual o prazer de surfar uma onda gigante?” Ele respondeu: “É muito gostoso enfrentar uma onda gigante, do tamanho de um coqueiro desses, e você segurar sua adrenalina, seu medo, sua ansiedade. Imagina você lá em cima, olha para baixo, dá aquele frio na barriga. Aí você fala: ‘eu posso descer isso aqui com minha prancha, com a onda em movimento’, numa velocidade incrível de 70, 80 km/h”²⁶.

Le Breton (2009b) considera que as pessoas que optam pelo risco nos esportes de aventura procuram um sentido e fortalecimento do gosto de viver, esforçam-se para fugir da rotina e opõem-se ao desencanto em relação ao mundo. “O recurso das práticas físicas de risco às sensações fortes surge como uma respiração necessária do indivíduo, que vem em socorro de seu autoaniquilamento” (LE BRETON, 2009b, p. 95).

²⁵ <http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2014/01/maya-gabeira-surfa-primeira-onda-de-tow-desde-acidente-em-nazare.html> - acesso em 02/08/2014.

²⁶ <http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2014/01/maya-gabeira-surfa-primeira-onda-de-tow-desde-acidente-em-nazare.html> - acesso em 02/08/2014.

Submeter-se ao risco, para que o medo gere uma emoção “saboreada” pelo indivíduo, deve ser de sua livre escolha, senão pode se transformar em angústia. A procura por emoções, sensações provoca intenso gozo, proporcionando um sentimento de fusão com o mundo.

Segundo Goffman (2012a), no tempo livre ou tempo de trabalho existe algum grau de decisividade e que o indivíduo deve estar lá em carne e osso para o momento ser realmente seu e que, apesar de todo o cuidado, estará em algum tipo de perigo pela vulnerabilidade de seu corpo, é quando acidentes acontecem. O perigo é redefinido como risco assumido. O *Tow in* pode ser considerado um momento extraordinário por criar ansiedade e excitação no *big rider*. Será que eles pensam

[...] na crença no destino, na predestinação e em *kismet* – a noção de que os principais resultados de nossas vidas já estão escritos, e não há nada que possamos fazer para melhorar ou piorar as nossas chances. A máxima do soldado é um exemplo: “eu não morrerei até chegar a minha hora, então para que me preocupar?” (GOFFMAN, 2012a, p. 172).

Oliveira (2007), em entrevista com *big riders*, pôde observar que eles procuram “sensações novas”, satisfação de ultrapassar e explorar seus limites, querem cada vez mais. Surfar ondas pequenas gera uma sensação, nas ondas grandes, a sensação é maior, mas, na hora, “... o mar é quem manda”, “falta-lhe qualquer coisa que é o mar grande que dá”, devem ter medo e respeito, por saber que a qualquer momento podem morrer. Um deles diz que não é pelo tamanho da onda que você quebrará o nariz, mas porque você se arrisca. Quando quebrou o nariz, atreveu-se menos, depois passou a ousar mais novamente.

Goffman (2012a) pergunta: “Onde a ação está?”. Não está na vida rotineira. Os competidores encontram ação no esporte competitivo comercializado, nos esportes arriscados sem espectadores, nas atrações de “vertigem”, por oferecer um perigo com garantias de não ser perigoso. Estão sempre se arriscando e buscando novos desafios e precisam ter coragem para enfrentar ondas gigantes, ter habilidade para manter o autocontrole sob circunstâncias difíceis. Se hesitarem na hora de *dropar*, é porque não estão preparados psicologicamente para surfar ondas grandes, então, não se arriscam.

Interessante uma entrevista de Pedro Paulo Carneiro, o “Pepê”, um dos pioneiros do *surf* no Brasil, no programa de Jô Soares, exibido no dia 30 de março de 1990. Jô inicia a entrevista: “e aí Pepê você gosta de correr risco? Você acha que a vida, viver é arriscado?”. O surfista responde que não sabe, alegando que sua vida sempre foi assim, já fez hipismo e tem uma cicatriz

no braço por uma pisada do cavalo, fez *surf*, um esporte com ondas enormes, e o vôo livre, também um esporte perigoso. Jô continua perguntando: “Isso é uma atração que você sente?” Pepê diz que é um prazer, gosta de esporte em que tem a sensação de liberdade. No *surf* se coloca o peso na prancha, para se imprimir velocidade, e há horas em que não se sente peso nenhum. No voo livre, diz Pepê, “você fica solto como um passarinho voando bem alto”. A maior onda que já pegou tinha 8m e foi no Hawaii. Também afirma que se machucou bastante, porque, principalmente no Hawaii, o fundo do mar é de coral. Jô pergunta: “Não dá medo? Se você cai de uma onda dessa pode morrer?” Responde o surfista: “Morrer não sei, já aconteceu, mas tomar caldo bastante, você fica muito tempo embaixo d’água e pode perder os sentidos (apagar). Quem surfa onda pequena bem, pode surfar a onda grande, é preciso ter coragem”. Pepê tinha 19 anos, era o 18º do mundo no *surf*, queria melhorar a técnica, tinha que ter dinheiro, era estudante de economia e, na época, o *surf* não era rentável, por questões familiares, entendeu que tinha que estudar, desistiu de surfar e foi para o voo livre. A primeira vez que correu com uma asa delta tirou o pé do chão e nunca mais quis colocar. A primeira vez, afirma, pareceu um suicídio, (“isso que é esporte”, disse Jô); “olhei e tinha um senhor de 60 anos na minha frente, eu com 21, tenho que me atirar”, diz Pepê. Este afirma que já ficou 8h15min, voando no deserto dos Estados Unidos.²⁷

Segundo o próprio Pepê, as ondas brasileiras eram pequenas e ele queria algo mais, em que pudesse ter mais emoção. Por isso escolheu outro esporte, onde encontrou seus mais profundos desejos, além da adrenalina que tanto buscava.

Goffman considera:

[...] ocasiões em que o corpo, ou algum outro objeto que se supunha sob comando seguro, inesperadamente se solta, desvia-se do curso ou de qualquer forma escapa ao controle, ficando totalmente sujeito às forças naturais – e não apenas condicionado por elas – com conseqüente ruptura da vida organizada (GOFFMAN, 2012b, p. 57).

Em 1991, aos 33 anos, Pepê foi para o Torneio Internacional de Wakayama, no Japão, tentar o bi-campeonato, onde as condições climáticas não eram favoráveis, alguns atletas tentaram cancelar a prova no decorrer das disputas. Entretanto o sempre determinado Pepê havia dito para a comissão técnica que não se importaria em participar e, na companhia de mais dois

²⁷ <http://pierdeipanema.com.br/video/programa-jo-soares-entrevista-com-pepe-lopes-parte-1> - acesso 25/07/2014.

competidores, partiu para seu último voo.²⁸ Pepê influenciou uma geração de esportistas e deixou um legado de que é possível viver em sintonia com a natureza e com o esporte.

1.3. ESTILO DE VIDA, HABITUS E DISTINÇÃO SOCIAL

Tempos atrás o estilo de vida era considerado um elemento de distinção de grupos de *status* específico. Hoje, o corpo, as roupas, as preferências de comida, bebida, opções de lazer, entre outros, caracterizam a individualidade do gosto do consumidor. Segundo Featherstone (1995), a década de 1950 foi considerada a época do consumo de “massa”, a adoção de estilos de vida fixos por grupos específicos está sendo ultrapassada. A importância do estilo, estimulada pela dinâmica do mercado por meio da busca constante de novas modas, novos estilos, sensações e experiências novas. Podemos falar no hedonismo e na economia das emoções por meio dos “heróis” da cultura de consumo, como exemplo, Gabriel Medina que, no final de 2014, entrou para a história do *surf* brasileiro como o primeiro surfista a conquistar o título mundial da elite do esporte, o *World Surf League* – WSL, patrocinado pela Rip Curl, Guaraná Antarctica, Oi, Samsung Galaxy, Mitsubishi Motors, Oakley, entre outros. Ele foi indicado ao Prêmio *Laureus World Sports*, o "Oscar do Esporte", em Xangai, na China. O paulista disputou o troféu na categoria "Melhor Atleta de Ação" de 2014 contra a campeã mundial da mesma modalidade no feminino, Stephanie Gilmore, com o skatista americano, Nyjah Huston, o *snowboarder* Sage Kotsenburg, o ciclista Danny MacAskill e Alan Eustace, recordista mundial de queda livre. Robby Naish, 22 vezes campeão mundial de *windsurf* e membro da *Laureus World Sports Academy*, disse que estamos entrando em uma nova era de jovens surfistas emocionantes e Gabriel pode ser uma força importante no futuro²⁹. Diante disso, podemos dizer que os surfistas transformam o estilo num projeto de vida e manifestam sua individualidade através de roupas, práticas, experiências que compõem um estilo de vida.

A preocupação em convencionar um estilo de vida e uma consciência de si estilizada não se encontra apenas entre os jovens e os abastados; a publicidade da cultura de consumo sugere que cada um de nós tem a oportunidade de aperfeiçoar e exprimir a si próprio, seja qual for a idade ou a origem de classe. Este é o mundo dos homens e das mulheres que procuram a última novidade em termos de relacionamentos e experiências; que têm

²⁸ <http://www.almasurf.com/news.php?id=1400&canal=21> – acesso 08/08/2014.

²⁹ <http://globoesporte.globo.com/outros-esportes/premio-laureus/noticia/2015/02/gabriel-medina-e-indicado-para-o-premio-laureus-world-sports.html#atleta-gabriel-medina>. Acesso em 11/02/2015

espírito de aventura e assumem os riscos de explorar plenamente as opções de vida, conscientes de que têm somente uma vida para viver e precisam se esforçar muito para desfrutar, vivenciar e exprimir a vida. (FEATHERSTONE, 1995, p. 123).

Featherstone (1995) investiga mudanças a partir da década de 1960, o nascimento de uma cultura pós-moderna. Relaciona essas mudanças com alterações na ordem global e na balança de poder entre os Estados-nações derivadas de uma ruptura dramática da trajetória de desenvolvimento da modernidade ocidental. Ele cita várias características do pós-modernismo, como desenvolver uma estética da sensação, do corpo (interior, exterior) como arte, numa sobrecarga de imagens e simulações que resultam numa perda do senso de realidade.

A fragmentação subsequente do tempo numa série de presentes, mediante uma incapacidade de encadear signos e imagens em sequências narrativas, conduz a uma ênfase esquizofrênica nas experiências ardentes, imediatas, isoladas e sobrecarregadas de afetividade da presencialidade do mundo – de “intensidades”. Nesse caso, a visão de mundo fragmentada do telespectador da MTV, viciado em controle remoto, é apresentada como a forma paradigmática. (FEATHERSTONE, 1995, p. 172).

Desenvolveu-se um mercado novo de bens culturais, intelectuais e simbólicos, transmitidos pela nova classe média. Ele cita os artistas que fazem uma exploração emocional como parte do seu trabalho e de seu estilo de vida e identifica uma “‘contracultura’ que atacou a repressão emocional e promoveu um estilo mais relaxado e informal, manifestado em estilizações das roupas e da apresentação” (FEATHERSTONE, 1995, p. 173).

No Brasil, o início dos anos 1970 foi marcado pela expressão do comportamento no bairro de Ipanema, Rio de Janeiro, onde a construção do pier de Ipanema serviu como uma trincheira da contracultura. Transformou-se num local de várias “tribos”, surfistas, artistas, músicos como Caetano Veloso e Gal Costa, escritores, onde Leila Diniz foi a primeira mulher a usar biquíni, grávida, a sunga de crochê, utilizada por Fernando Gabeira, entre outros fatos. Era a época do “sexo, drogas e rock n’roll”, quando a juventude estava tentando “mudar o mundo”, e ao mesmo tempo o país estava sendo reprimido pela ditadura. Todo esse movimento fez com que as pessoas tivessem maior autocontrole, um “controle descontrolado das emoções”, ou seja, controlar as emoções anteriormente reprimidas.

A concepção do estilo de vida pode ser mais bem compreendida em relação ao *habitus*. Para Bourdieu (1994), as diferentes posições no espaço social correspondem a estilos de vida. Não é o baixo ou o alto salário que comanda essas práticas e, sim, o gosto. Ele faz sua análise por

meio dos bens consumidos pelos agentes e como são consumidos e estabelece dois fatos fundamentais: a relação que une as práticas culturais ao capital escolar (avaliado pelos diplomas obtidos) e à origem social (por meio da profissão do pai); e, por outro lado, um capital escolar equivalente, que aumenta o peso da origem social para explicar as práticas e preferências.

Segundo Bourdieu (2007), na impossibilidade de justificar as práticas, a análise faz desaparecer a estrutura do estilo de vida característico de um agente ou classe de agentes, “ou seja, a unidade que se dissimula sob a diversidade e a multiplicidade do conjunto das práticas realizadas em campos dotados de lógicas diferentes, portanto, capazes de impor formas diferentes de realização, segundo a fórmula: [(habitus) (capital)] + campo = prática” (BOURDIEU, 2007, p. 97), que faz desaparecer a estrutura do espaço simbólico das práticas estruturadas, dos estilos de vida distintos e distintivos nas e pelas relações mútuas.

“[...] o *habitus*, como se diz a palavra, é aquilo que se adquiriu, mas que se encarnou no corpo de forma durável sob a forma de disposições permanentes” (BOURDIEU, 1983, p. 105). É o princípio unificador e gerador de todas as práticas. Podemos dizer que a prática dos esportes de aventura constitui um estilo de vida que, por sua vez, é produto do mesmo operador prático, o *habitus*. O gosto e o consumo desses esportes se tornam elementos de distinção em que as preferências esportivas estão determinadas pelo volume e estrutura do capital.

Giddens (2002a) fala que a modernidade oferece ao indivíduo uma variedade de escolhas das atividades do dia a dia, mas não ajuda nas opções que devem ser selecionadas. Relaciona estilo de vida com consumismo superficial, “nas condições da alta modernidade, não só seguimos estilos de vida, mas num importante sentido somos obrigados a fazê-lo – não temos escolha senão escolher” (GIDDENS, 2002a, p. 79). Define estilo de vida como práticas rotineiras, incorporadas em hábitos de modos de agir, comer, vestir, e essas escolhas dizem respeito à autoidentidade. O estilo de vida geralmente é influenciado por pressões de grupos e por circunstâncias socioeconômicas. Antigamente as pessoas viviam em ambientes sociais, ligados entre si (trabalho, lazer, família), hoje, esses ambientes são diversos e segmentados. O estilo de vida não se aplica somente à área de consumo e atividades extratrabalho. No trabalho também existe, só que os estilos de comportamento no local de trabalho são diferentes. A escolha do trabalho e do ambiente do trabalho está ligada com as escolhas plurais. Tanto no trabalho como na área de consumo existe uma pluralidade de estilos de vida que estão se libertando das atividades

tradicionais. Os padrões gerais de estilo de vida envolve um conjunto de hábitos e orientações importantes para a sensação de continuidade nos eventos.

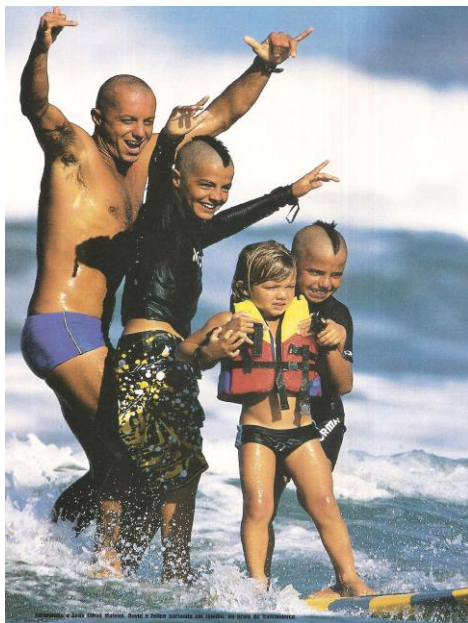
Para Giddens (2002a), essa pluralidade de escolhas deriva de várias influências. Primeiro, esquecer as tradições e optar por alternativas. Pode-se jogar futebol todo final de semana ou praticar esportes de aventura, como o *rafting* por exemplo. Segundo, o indivíduo vivia em ambientes sociais comparáveis (trabalho, lazer, família), hoje os ambientes são diversos e segmentados e a movimentação entre esses ambientes pode causar desconforto e pôr em questão seu próprio estilo de vida. Pela variedade, diferentes ambientes de ação, a escolha do estilo de vida, tendem a ser segmentadas para o indivíduo. Esses contextos, Giddens denomina de setor do estilo de vida que significa “uma ‘fatia’ espaço-temporal do conjunto de atividades de um indivíduo, dentro da qual é seguido um conjunto razoavelmente consistente de práticas sociais” (p. 223). Terceiro, é o impacto existencial da natureza contextual das crenças, em que a certeza vai dando lugar às dúvidas metódicas. Quarto, pela globalização, através da mídia, muitos ambientes se tornam visíveis e o efeito colagem da televisão pode derivar numa escolha do estilo de vida. A mídia oferece acesso a ambientes em que o indivíduo não terá contato, e, ao mesmo tempo, barreiras entre ambientes que eram separados são superadas.

Por meio das opções alternativas de estilo de vida, o planejamento da vida é muito importante para preparar as ações futuras em termos da biografia do eu. “As escolhas de estilo de vida e o planejamento da vida não são simplesmente constitutivos da vida cotidiana dos agentes sociais, mas constituem ambientes institucionais que ajudam a dar forma a suas ações” (GIDDENS 2002a, p. 83). Para todos os indivíduos e grupos, as oportunidades de vida condicionam as escolhas dos estilos de vida. Devido o alto custo dos equipamentos, o deslocamento até o local da prática e toda a logística, fica difícil para o indivíduo em condições de pobreza praticar um esporte de aventura, ele não tem oportunidade de seguir um estilo de vida diferente. “Os hábitos do estilo de vida são construídos pelas resistências da vida no gueto e também pela elaboração direta de estilos culturais e modos de atividades distintivos” (GIDDENS 2002a, p. 84).

Para Segabinazzi (2011), o grande consumidor de produtos do *surfwear* não é o surfista, mas o simpatizante – aquele que não pratica o esporte, mas identifica-se com o estilo de vida do surfista que é disseminado pelas marcas relacionadas ao esporte. O surfista compra os produtos pela sua paixão pela natureza, pelo mar e pela prática do esporte em contato com a natureza que é

o centro do seu estilo de vida, e a forma mais fácil para identificarmos um surfista é por meio da sua linguagem. Alguns tiveram contato com o esporte, mas, pelas dificuldades encontradas e talvez não sentiram a emoção inexplicável, relatada pelos surfistas, o consumo das roupas e acessórios de marcas relacionadas ao *surf* é a forma encontrada de vivenciar o estilo de vida da tribo do *surf* e dos surfistas. “O surfista é um formador de opinião [...] o estilo de vida, para ser comercializado, aparentemente tem que estar relacionado com a prática do esporte, visto que é o desejo pela prática do esporte que leva o surfista a ter um estilo de vida diferenciado” (SEGABINAZZI, 2011, p. 90). Os surfistas dizem que o *surf* não é um esporte, é um estilo de vida que passa de geração em geração. Como exemplo, segundo Giannini e Fernandes (2003), os surfistas Rico de Souza, Ricardo Bocão, Valdir Vargas, Ricardinho Toledo, Wagner Pupo e Fabinho Gouveia apareceram inúmeras vezes durante as décadas de 1980, 1990, 2000 nas páginas da revista Fluir e seus filhos, nascidos durante esse período, se tornaram alvo de fotógrafos e repórteres. Os filhos surfavam com os pais e desde pequenos sonhavam em competir num circuito profissional. Ricardo Toledo, bicampeão brasileiro de *surf*, um dos melhores do Brasil, tem um filho, Felipe Toledo, que foi campeão do *Quiksilver Pro Gold Coast*, com uma nota 10 na final, campeão da Oi Rio Pro, etapa da elite mundial, e está em 4º lugar no ranking mundial até a presente data (27/08/2015).

FIGURA 4 – FAMÍLIA TOLEDO.



FONTE: Revista Fluir – Tony Fleury (2003).

FIGURA 5 – FELIPE TOLEDO.



FONTE: Revista Fluir – Gustavo Monteiro (2015).

Essa passagem do estilo de vida e da prática do *surf* entre gerações acontece porque os filhos podem ver o prazer que o pai surfista sente após a prática, o contato com a natureza e a vida saudável, o outro motivo é que o filho é apresentado ao esporte e ao estilo de vida atraente. Para os entrevistados de Segabinazzi, todos os surfistas foram apresentados ao esporte por amigos ou familiares, ninguém procurou por curiosidade ou iniciativa própria.

Para Slepicková (2009), a distância do indivíduo dele mesmo faz com que ele considere não o que ele é, mas o que ele possui. O estilo de vida é instituído como ritual de consumo, é a forma mais profunda de tirania social. A sociedade do consumo é apresentada como luxuosa e materialmente satisfatória. Como exemplo, a pressão da publicidade apontando para o “estilo de vida correto” é conectada com produtos específicos. Ao mesmo tempo, os anúncios que apresentam os produtos “corretos”, no presente momento, são ótimos. O resultado dessa pressão comercial sistemática pode levar o jovem, especialmente se ele não usar um produto específico ou usar roupas fora de moda, a perder a autoestima, ter impacto no seu status social e na participação no grupo. O esporte, ou uma parte dele, rompeu com seu conceito tradicional de esporte tradicional e começou a encontrar um novo significado e expressão. Uma forma alternativa foi criada, e, para alguns de seus devotos, o esporte deixou de ser uma parte do seu

estilo de vida e tornou-se um estilo de vida próprio. Os esportes alternativos sob a forma de atividades não tradicionais começaram a ter expressão nos anos 1990.

Para Bourdieu (2007), as práticas culturais com as preferências em assuntos como educação, esportes, música, entre outros, dependem do nível de instrução e da herança familiar. Para ele, o gosto classifica e é manifestado por meio das práticas de consumo e está associado a determinada classe. O gosto dominante encontra-se reunido por esporte, como o golfe, tênis, iatismo, esqui, que podem ser praticados em espaços reservados e separados, em horário determinado pelo praticante, sozinho ou com parceiro.

CAPÍTULO 2 – EMOÇÕES E RISCO NA CONSTITUIÇÃO DA SOCIEDADE E DO ESPORTE

De início, descreviam a chegada da onda que engrossava e a maneira pela qual,
apavorados, descobriam que ela era enorme e de verdade.

Depois descreviam como giravam e remavam e se endireitavam de novo
e como disparavam... E como, então, em uma velocidade que parecia espantosa,
escorregavam obliquamente dentro de um túnel de água verde...

Eles lhe diziam: é melhor que fazer amor.

É muito mais ardente e não envolve responsabilidade, e é mais
gratificante porque o homem está só.

(ENQUIST, 1992 *apud* LE BRETON, 2009b, p. 87).

Cada pessoa tem um perfil emocional diferente. Alguns se emocionam rapidamente, sensação intensa e duradoura, outros têm um perfil oposto. Vários autores abordam a natureza inata das emoções, dos comportamentos emocionais como o ódio, amor, inveja e outros sentimentos. Podemos falar de emoção entre classes sociais, gerações e grupos sociais. As emoções podem ser objeto de estudo da psicologia, psiquiatria, neurologia, biologia, ou seja, buscam-se argumentos nas ciências biológicas e da saúde sem se levar em conta as pesquisas nas ciências sociais. O foco da nossa pesquisa sobre as emoções está voltado para a sociologia, mas não devemos desprezar as pesquisas em outras áreas. Para compreender a emoção como um todo, Mauss analisa rituais funerários de uma tribo australiana e afirma: “Não só o choro, mas toda uma série de expressões orais de sentimentos não são fenômenos exclusivamente psicológicos ou fisiológicos, mas sim fenômenos sociais, marcados por manifestações não espontâneas e da mais perfeita obrigação” (MAUSS, 1921, p. 147 *in* OLIVEIRA, 1979).

A sensação de risco, rodeada pela tecnologia da segurança, afasta o perigo. Antigamente desafios e riscos significavam atravessar quilômetros a cavalo ou o mar em barcos à vela, hoje podemos ver o espírito de aventura em todas as atividades humanas, de forma mais presente, nos esportes de aventura. A maioria dos praticantes num primeiro momento se veste discretamente, participam de reuniões, fazem compras no supermercado e, nos finais de semana, saltam de paraquedas, jogam-se em precipícios, amarrados pelos tornozelos, ou descem corredeiras dos rios com botes infláveis ou caiaques. A simplicidade de antigamente foi substituída pela necessidade de consumir sempre. Hoje, a insatisfação, a angústia faz com que as pessoas busquem algo que melhore suas vidas.

2.1. EMOÇÕES: entre definições e experiências

“A emoção está em tudo... sou basicamente um vendedor de emoções”.
(Galvão Bueno, locutor esportivo)

Durkheim (2000) analisa os rituais das tribos australianas e coloca a emoção como parte da estrutura social. Na sociedade existe a necessidade de se manter e revigorar os sentimentos e as ideias coletivas que fazem sua personalidade. “As grandes coisas do passado, as que entusiasmavam nossos pais, não mais despertam em nós o mesmo ardor, seja por terem se transformado num hábito comum ao ponto de nos tornar inconscientes, seja por não corresponderem às aspirações atuais” (DURKHEIM, 2000, p. 473). As festas, os ritos, os cultos não são um sistema de práticas, mas de ideias com a finalidade de exprimir o mundo. O indivíduo possui um sentido de orientação temporal e em todas as suas sensações tem algo de espacial, as representações similares se atraem, aproximam-se e formam uma nova representação. Os rituais servem para perpetuar na memória dos homens a emoção original, ou seja, a emoção é resultante do estado de sociedade, sem ela, o homem não pode existir.

Segundo Elias (1994a), o aparecimento de palavras em várias línguas indica mudanças na vida do povo, sobretudo quando esse conceito se tornará fundamental e de longa duração: *civilité*, em francês; *civility*, em inglês; *civiltà*, em italiano; *zivilität*, em alemão; e civilização, em português. Ele cita o tratado de Erasmo que estuda o comportamento de pessoas em sociedade como a postura, os gestos, o vestuário, as expressões faciais que nos mostram o interior do homem. Por meio do processo civilizador podemos perceber a mudança de comportamento que ocorreu no Ocidente e sentir algum desconforto com pessoas que falam sobre suas funções corporais mais abertamente, gerando um “mal-estar” causado pela “incivilização” por uma diferente estrutura de emoções. “O comportamento social e a expressão das emoções passaram de uma forma e padrão que não eram um começo, que não podiam em sentido absoluto e indiferenciado ser designados de ‘incivil’, para o nosso, que denotamos com a palavra ‘civilizado’” (ELIAS, 1994a, p. 73). Devemos considerar que somos civilizados porque somos parte de um processo com características distintas como a existência de máquinas, descobertas científicas ou outras coisas que atestam a existência de relações humanas, de uma estrutura social e de formas de comportamento. Durante séculos, as mesmas regras foram repetidas sem criar hábitos firmes. As pessoas foram forçadas a viver de uma maneira nova em sociedade e

tornaram-se mais sensíveis às pressões das outras, o senso do que fazer e não fazer para ofender os outros se tornou mais sutil e foi mudando o mecanismo do controle das emoções.

A estrutura emocional do homem é um todo. “A maneira como hoje falamos em impulsos ou manifestações emocionais leva às vezes a supor que temos dentro de nós um feixe inteiro de motivações diferentes entre si” (ELIAS, 1994a, p. 190).

Para Murray (1967), a motivação é um fator interno que dirige e integra o comportamento de uma pessoa. Experiências passadas, capacidades físicas e o ambiente podem influenciar o comportamento e a motivação. Um motivo possui dois componentes, primeiro, o impulso, que incita uma pessoa à ação, pode ter influência externa, mas é interno, e, segundo, quando atingimos um objetivo, o motivo termina. Os conceitos de motivação humana influenciam nossas vidas, mas devemos saber até que ponto essas concepções são exatas e, cita as principais como a *teoria cognitiva*, que trata o homem como racional, com desejos conscientes e capacidade para satisfazê-los, com vontade controlada e responsabilidade por suas ações. O desejo da pessoa por alimentos, roupas, segurança, motivos básicos que a pessoa procura satisfazer. Na *teoria hedonista* o homem procura prazer e evita a dor e o sofrimento, o que é bom para um homem pode não o ser para outro. “Um campeão de surfe, com toda aura de machismo cool que cerca a categoria, admitir publicamente que não tem coragem de enfrentar a barra” (SALOMONE, 2004). O surfista Neco Padaratz admitiu que tem medo de onda, após ficar preso no fundo do mar com a cordinha da prancha, enganchada em uma pedra, no campeonato mundial em Teahupoo, no Taiti, em 2000. Foram minutos pavorosos e, por sorte, a corda se soltou, ele foi empurrado pela maré contra os recifes e se machucou. Foi localizado graças ao capacete verde fluorescente que usava. “Foi um *wipe out* (tombo) sinistro. Fiquei com pânico daquele mar”, disse Neco. Então, começou a batalha contra o maior de todos os perigos, o medo. Ele teve depressão, fez terapia e pensou em aposentar as pranchas. Quatro anos depois voltou ao Taiti e disse: “Não fui bem classificado na etapa, mas, mesmo assim, considere uma grande vitória. Achava que não tinha condições físicas nem psicológicas para encarar mais a vida”. McClelland (s/d, in Murray, 1967) usa o modelo de excitação afetiva, alguns estímulos podem causar prazer ou dor e as emoções dependem da adaptação anterior da pessoa e podem ser positivas ou negativas. Na teoria do instinto, “os instintos são mais flexíveis do que os reflexos e permitem, assim, um comportamento mais variável” (MURRAY, 1967, p. 17).

“Podemos, assim, definir um instinto como uma disposição psicofísica herdada ou inata, a qual determina ao seu possuidor perceber ou dar atenção a objetos de certa classe, experimentar uma excitação emocional de determinada qualidade ao perceber tal objeto, e atuar em relação ao mesmo de um modo particular, ou experimentar, pelo menos, um impulso para tal ação”. (McDOUGALL, s/d *in* MURRAY, 1967, p.17).

A lista de instintos de McDougall abrangia o instinto de fuga de algo, curiosidade, repulsa, amor-próprio, entre outros. Já Freud dava mais importância aos instintos sexuais e agressivos.

O padrão de agressividade, para Elias (1994a), seu tom e intensidade não são uniformes entre as diferentes nações do Ocidente. “Mas essas diferenças, que de perto às vezes parecem muito grandes, desaparecem se a agressividade das nações ‘civilizadas’ for comparada com a de sociedades em um diferente estágio do controle das emoções” (ELIAS, 1994a, p. 190). Os costumes do século XV eram bem violentos, guerras entre famílias, alfaiates, pastores, as paixões eram acalmadas por medo do inferno. Os instintos, as emoções eram liberadas de forma mais livre, pois a estrutura da sociedade exigia e gerava um padrão de controle emocional. As emoções, em forma refinada e racionalizada, têm lugar definido na vida cotidiana da sociedade civilizada, como exemplo, a agressão permitida na participação como espectador em jogos esportivos, vivendo a emoção assistindo a uma luta de boxe. “Essa transformação do que, inicialmente, se exprimia em uma manifestação ativa e frequentemente agressiva, no prazer passivo e mais controlado de assistir (isto é, em mero prazer do olho), já é iniciada na educação e nas regras de condicionamento dos jovens” (ELIAS, 1994a, p. 200). Em Paris, no século XVI, as pessoas sentiam prazer nas festividades do dia de São João que consistiam na queima de gatos vivos. O prazer em torturar criaturas vivas e o asco que sentimos pelo relato desse costume devem ser considerados normais pelo padrão moderno de controle das emoções, o que demonstra, em longo prazo, a mudança na estrutura da personalidade. O que antes causava prazer hoje causa nojo. Elias retrata que, em toda sociedade secular da Idade Média, as pessoas davam vazão a impulsos e sentimentos de forma mais fácil e espontânea do que hoje. As emoções eram menos controladas e oscilavam violentamente entre extremos.

Para Elias (*in* ELIAS; DUNNING, 1992), o conceito de configuração está relacionado com a interdependência de indivíduos em vários níveis e de diversas maneiras. Nas sociedades avançadas, as profissões, as relações e as atividades são satisfatórias se as pessoas envolvidas conseguirem manter harmonia e controle emocional espontâneo. As pessoas que não dominam

seus sentimentos são casos para hospitais ou prisões. A maioria das sociedades humanas desenvolve medidas em oposição às tensões do *stress* que elas criam.

Enquanto a excitação é bastante reprimida na ocupação daquilo que se encara habitualmente como as actividades sérias da vida – excepto a excitação sexual, que está mais estritamente confinada à privacidade -, muitas ocupações do lazer fornecem um quadro imaginário que se destina a autorizar o excitação, ao representar, de alguma forma, o que tem origem em muitas situações da vida real, embora sem os seus perigos e riscos. (ELIAS *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 70).

A excitação favorecida pelo lazer é criada por meio de tensões, em que o perigo imaginário, medo ou prazer mimético são produzidos e resolvidos.

Deste modo, os sentimentos dinamizados numa situação imaginária de uma actividade humana de lazer têm afinidades com os que são desencadeados em situações reais da vida – é isso que a expressão “mimética” indica -, mas o último está associado aos riscos e perigos sem fim da frágil vida humana, enquanto o primeiro sustenta, momentaneamente, o fardo de riscos e de ameaças, grandes e pequenas, que rodeia a existência humana. (ELIAS *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 71).

Elias (*in* ELIAS; DUNNING, 1992) cita, como exemplo, o pai que, quando lança seu filho ao ar, a criança pode sentir o prazer da excitação mimética do perigo e do medo, mas esse medo é imaginário por ela saber que existe segurança nos braços do pai. Na vida real temos medo de derrotas e esperamos o sucesso, por isso temos sentimentos muito fortes num quadro imaginário. “As tensões miméticas do lazer desportivo são dominadas e padronizadas por tensões globais e rivalidades entre vários Estados, sob a forma de um acontecimento desportivo” (ELIAS *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 72). Nesse caso, o esporte assume carácter diferente do lazer, as tensões miméticas conservam autonomia e distinção em relação às tensões provenientes da “vida real”, e o esporte espetáculo pode resultar numa agradável excitação mimética para contrabalançar as tensões derivadas do *stress* do dia a dia, restaurando as energias. Tanto o lazer como o esporte espetáculo oferecem tensões miméticas agradáveis, produzindo um descontrolo controlado das emoções que, isentas de perigos, ajudam a reduzir o *stress*.

Neste caso, um indivíduo pode encontrar oportunidades para um intenso despertar de agradáveis emoções de nível médio sem perigo para si próprio, quer se trate de um indivíduo de sexo masculino ou feminino, e sem perigo ou risco persistente para outros, visto que noutras esferas das actividades da vida, acompanhadas por sentimentos fortes e intensos, tão pouco comprometem o indivíduo para além do momento do intenso despertar ou o levam a incorrer em graves perigos e riscos – se não estão todos bloqueados pela subordinação rotineira dos sentimentos pessoais imediatos e objectivos exteriores a si próprio. (ELIAS; DUNNING *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 150).

O limite do risco é fundamental para as atividades do lazer que com frequência nos dão prazer. Existe certa tensão entre polos opostos como o medo e exaltação despertados por essas atividades. O surfista Reinaldo Andraus, com 17 anos, quando acabava sua aula na sexta-feira na hora do almoço, ficava ansioso para pegar o ônibus e ir para o Guarujá surfar. Certo dia achou estranho que não houvesse ninguém no mar, mas, do alto do seu apartamento, pareceu que havia boas ondas. Quando chegou lá no fundo, deu-se conta da situação, ondas de 2m e uma correnteza em forma de redemoinho, olhava para a praia e não via ninguém. Surfou uma única onda e conseguiu sair do mar, agradecendo a Deus, nunca havia passado por tanto medo. Em mares maiores e com amigos na água ou até desconhecidos, o medo pode ser controlado (ANDRAUS, 2012).

A coragem é um dos fatores que está mais ligado ao surf em ondas grandes, pois nos colocamos em situação de risco. Temos que saber EXATAMENTE o que estamos fazendo e saber nossos limites contra a força daquele mar, entender o comportamento do mar para não entrar em pânico [...] Saber exatamente quem somos com relação a uma situação de "enfrentamento". O desafio é uma das facetas mais arrebatadoras do surf. Desafiar o mar nos torna fanáticos, querendo mais e mais.... (ANDRAUS, 2012).

Os sentimentos antagônicos como o medo e o prazer são partes inseparáveis de um processo de satisfação no lazer. Todas as formas de excitação nessas atividades nos levam a compreender a função do lazer na destruição da rotina que possui um nível elevado de segurança.

Contudo, as actividades específicas de lazer podem perder a sua função de destruição de rotina. Conservam-na somente em relação a um dado conjunto de rotinas. Actividades que hoje possuem uma função de destruição da rotina podem tornar-se rotineiras através da repetição ou através de um grau de controlo demasiado rígido e, desse modo, perdem a função de proporcionar excitação. (ELIAS; DUNNING in ELIAS; DUNNING, 1992, p. 160).

Então, os altos e baixos dos sentimentos antagônicos tornam-se fonte de renovação emocional, mas as atividades de lazer podem tornar-se rotineiras. Para Elias e Dunning é possível em nossa sociedade que um grande número de pessoas tenha uma vida de rotina, não só os idosos, mas pessoas de meia-idade e até mesmo alguns jovens. Existem evidências sugerindo que a falta de equilíbrio entre atividades de lazer e não lazer implica numa secar de emoções que afeta a personalidade. A família pode fornecer várias formas de equilíbrio, mas não são suficientes para prover todas as necessidades que são reprimidas pela vida em rotina. A família

produziu aumento de igualdade de poder entre os sexos e as gerações, novos tipos de tensões que estão associadas a uma obrigação muito forte que é caracterizada por três níveis: a relação marido, mulher e filhos que dependem uns dos outros por conta das pressões sociais, vizinhos, amigos e lei; marido, mulher e filhos, unidos pelo sentido de responsabilidade e também por razões emocionais, afeição mútua e talvez pelo amor que sentem um pelo outro. “Se soubéssemos mais sobre a interdependência funcional dessas três camadas de obrigações familiares, poderíamos ser capazes de enfrentar e de analisar a mudança das condições de vida familiar de uma forma mais realista do que aquela que é possível realizar no presente” (ELIAS; DUNNING *in* ELIAS; DUNNING, 1992, p. 175).

A forma como as emoções são percebidas pelo indivíduo pode causar bem-estar, mal-estar, prazer, sofrimento, sensações agradáveis, irritação, e esses sentimentos foram se transformando ao longo da história e da cultura.

Os seres humanos habitaram a Terra aprendendo com a experiência e com sua habilidade de transmitir conhecimento de uma geração a outra. Eles se adaptaram a novos ambientes com a ajuda de uma sequência de transformações sociais: isto é, transformações na forma de desenvolvimento social e sem que transformações evolutivas subsequentes rompessem a unidade biológica de sua espécie. (ELIAS *in* GEBARA; WOUETRS, 2009, p. 24).

Elias possui algumas hipóteses interligadas sobre as características das emoções humanas. A primeira diz respeito aos animais que combinam seu comportamento inato com a capacidade para adquirir comportamentos, cuja capacidade de aprendizagem é limitada, se comparada aos seres humanos, em que o equilíbrio de força entre as condutas adquiridas e inatas tomou um novo rumo. A segunda é que os seres humanos deveriam aprender mais que as outras espécies para poder sobreviver e ficaram dependentes do conhecimento adquirido para sua forma dominante de comunicação e para sua orientação no mundo. Sem o conhecimento, não conseguiriam encontrar alimentos, saber se eram venenosos.

Assim, conhecimento e, realmente, tudo o que foi adquirido pelos seres humanos através da aprendizagem é amplamente considerado como não-natural, senão uma antinatureza. O natural é igualado ao imutável e inato e, assim, conceitualmente isolado do que é variável e aprendido. E o que é variável e aprendido é classificado como cultura, sociedade ou outras representações do que é considerado como não natural. (ELIAS *in* GEBARA; WOUETRS, 2009, p. 28).

Elias diz que “*no contexto humano a concepção de natureza tem que ser redefinida*” (2009, p. 28) e distingue dois tipos de estrutura. A primeira diz que as experiências acumuladas e relembradas, resultantes da aprendizagem, não podem ser alteradas; e a segunda só funciona pelo estímulo do desejo de aprendizagem nas relações entre as pessoas. Cita como exemplo a comunicação através da linguagem, uma criança aprende a falar por meio do processo biológico de maturação e do processo social de aprendizagem que envolve emoções. Os seres humanos estão vinculados através da linguagem e das emoções aprendidas e conscientes. A evolução biológica e o desenvolvimento social caminham lado a lado, e as formas de orientação e comunicação, adquiridas por meio do aprendizado, constituem a relação entre natureza, sociedade e cultura. Outra forma de comunicação humana acontece por meio das emoções, e a terceira hipótese de Elias é a de que “nenhuma emoção de uma pessoa adulta é inteiramente inata, um modelo de reação geneticamente fixado” (2009, p. 35). Assim como a linguagem, as emoções humanas possuem processos inatos e adquiridos, e Elias distingue três aspectos: um componente comportamental, um fisiológico e um sentimental. Quando dizem respeito ao relacionamento com outros seres, as emoções possuem um componente somático, um comportamental e um de sentimento. Como exemplo, a reação de luta ou fuga. A reação para a sobrevivência prepara o organismo para movimentos rápidos e fortes para lidar com o perigo físico, luta ou fuga (somático), o sangue é bombeado com mais intensidade, o coração bate mais rápido (comportamento motor) e o sentimento é de medo ou ira.

Para Elias (*in* GEBARA; WOUETRS, 2009), o termo emoção possui dois significados diferentes: um amplo, relacionado com o padrão de reação que envolve o organismo nos aspectos somático, emocional e comportamental, exemplificado pela reação do medo, e um restrito, que tem como referência o sentimento, sendo que a face é o principal instrumento para indicar os sentimentos que preparam a pessoa para um tipo específico de ação. “O termo emoção representa uma autoimagem humana em que a verdade consciente da pessoa está profundamente escondida em seu interior – não se pode estar completamente certo no interior de que” (ELIAS *in* GEBARA; WOUETRS, 2009, p. 40). Ou seja, a emoção é comportamental, são reações que ocorrem dentro do corpo, nos músculos, no coração, você pode ver uma pessoa tendo uma emoção, o sentimento é uma experiência mental que não podemos ver, alguém pode ter uma tristeza profunda e se mostrar alegre, por exemplo.

Para Rezende e Coelho (2010), as emoções têm origem no funcionamento do corpo e as reações químicas que acontecem no cérebro são responsáveis por algumas manifestações emotivas. Por outro lado, a sociedade tem influência na maneira com que os indivíduos expressam seus sentimentos. Existem regras de expressão que alteram a manifestação dos sentimentos de acordo com contextos sociais e entre sociedades diferentes, além disso, existe uma relação permeada por significados cultural e historicamente construídos. As emoções são individuais e comuns a todos como seres humanos.

Para Moisi (2009), as tendências culturais de determinados povos, regiões e as emoções distintas influenciam os conflitos políticos, sociais e culturais do mundo e, na era da globalização, as emoções são indispensáveis para compreendermos o mundo em mutação, e, mesmo quando tudo e todos estão ligados, é importante afirmar a individualidade e as emoções relacionadas à forma como vemos os outros e o modo como os outros nos veem.

[...] as buscas de identidade por pessoas que não sabem quem são, seu lugar no mundo e as perspectivas de um futuro expressivo substituíram a ideologia como motor da história, trazendo como consequência o fato de as emoções serem mais importantes do que nunca no mundo em que a mídia desempenha o papel de uma caixa de ressonância e de lente amplificadora. (MOISI, 2009, p. 4).

Moisi (2009) se concentra em três emoções que estão relacionadas com a noção de confiança, o medo, a esperança e a humilhação, que são ingredientes vitais e naturais dos seres humanos e devem estar em equilíbrio. Medo é ausência de confiança e necessário para a sobrevivência, esperança é expressão da confiança, impulsiona o motor da vida e a humilhação, em pequenas doses, pode estimular alguém a dar mais de si, mas, sem esperança, pode ser destrutiva.

O medo é a resposta emocional à percepção, real ou exagerada, de um perigo eminente. O medo leva a um reflexo defensivo que revela e reflete a identidade e a fragilidade de alguém, de uma cultura, de uma civilização em determinado momento. “Conte-me do que tem medo e o que faz para superar o medo”, pode-se dizer, “e direi quem és”. (MOISI, 2009, p. 89).

O medo é indispensável contra o perigo da confiança exagerada. O medo excessivo é perigoso e promove um nível de ansiedade que pode causar distração. Podemos dizer que os ciclos emocionais podem ser longos ou curtos, isso dependerá da cultura, dos acontecimentos mundiais, do desenvolvimento político e econômico. O medo sempre existiu em toda parte, faz

parte da mudança histórica, e, para Elias (1993), a maneira como as pessoas se prendem umas às outras e lhes modelam a personalidade acontece por meio das funções sociais que, sob pressão da competição, tornam-se diferenciadas. O indivíduo deveria regular sua conduta de maneira diferenciada, uniforme e estável. A teia de ações torna-se complexa e extensa e os indivíduos tinham que fazer um grande esforço para comportar-se corretamente.

Esse mecanismo visava a prevenir transgressões do comportamento socialmente aceitável mediante uma muralha de medos profundamente arraigados, mas, precisamente porque operava cegamente e pelo hábito, ele, com frequência, indiretamente produzia colisões com a realidade social. Mas fosse consciente ou inconscientemente, a direção dessa transformação da conduta, sob a forma de uma regulação crescentemente diferenciada de impulsos, era determinada pela direção do processo de diferenciação social, pela progressiva divisão de funções e pelo crescimento de cadeias de interdependência nas quais, direta ou indiretamente, cada impulso, cada ação do indivíduo tornavam-se integrados. (ELIAS, 1993, p. 196).

Como exemplo, Elias (1993) cita os diferentes sistemas rodoviários, primeiro, nas estradas interioranas de uma sociedade de guerreiros, com uma economia de troca, sem calçamento, expostas ao vento e à chuva, sem muito tráfego, o principal perigo é um ataque de soldados ou salteadores. As pessoas olham para a estrada, para as árvores, os morros, fazem isso porque precisam estar preparadas para um ataque armado, e não porque têm que evitar colisões. As emoções são contra os ataques e em defesa da vida. O tráfego nas ruas principais de uma grande cidade, na sociedade de nosso tempo, exige diferentes mecanismos psicológicos. O perigo de ataque físico é mínimo. Carros correm em todas as direções, pedestres e ciclistas tentam costurar seu caminho e, nos principais cruzamentos, guardas tentam dirigir o tráfego. O principal perigo é a pessoa perder o autocontrole e colocar os demais em perigo mortal.

A moderação das emoções espontâneas, o controle dos sentimentos, a ampliação do espaço mental além do momento presente, levando em conta o passado e o futuro, o hábito de ligar os fatos em cadeias de causa e efeito – todos estes são distintos aspectos da mesma transformação de conduta, que necessariamente ocorre com a monopolização da violência física e a extensão das cadeias da ação e interdependência social. Ocorre uma mudança “civilizadora” do comportamento. (ELIAS, 1993, p. 198).

Por meio das transformações da sociedade, nas relações inter-humanas o perigo surge e, na possibilidade de vitória ou derrota, o indivíduo se debate entre o prazer e a dor. A proximidade com o perigo gera mudanças do prazer para a desolação e remorso. A personalidade está pronta e

acostumada a saltar com intensidade sem limites de um extremo para o outro, as associações de ideias incontroláveis basta para induzir a oscilações.

Giddens (2002a) diz que o ser humano é saber, sabe o que faz e por que faz. A consciência reflexiva é característica de toda ação humana. “Modos inconscientes de cognição e de controle emocional, por definição, resistem especificamente a se tornarem conscientes, e aí aparecem apenas de maneira distorcida ou transposta” (GIDDENS, 2002a, p. 39). O hábito e a rotina são fundamentais para a criança e para quem cuida dela contra a ansiedade ameaçadora. A disciplina da rotina inclui orientações sobre o mundo e constitui um “referencial”. A confiança que a criança adquire por quem cuida dela é o principal suporte emocional, uma proteção contra perigos futuros. Ansiedade é um estado geral das emoções do indivíduo e deve ser distinguida do medo. O medo é uma resposta a uma ameaça específica, tem um objeto definido, ao contrário da ansiedade. “A ansiedade é essencialmente o medo que perdeu seu objeto pelas tensões emocionais inconscientemente formadas que expressam ‘perigos internos’ e não ameaças externalizadas” (GIDDENS, 2002a, p. 47). Sensações de ansiedade podem ser experimentadas conscientemente (sinto-me ansiosa) e são diferentes da ansiedade inconsciente. A ansiedade, a confiança e as rotinas do dia a dia estão ligadas entre si e podemos entender esses rituais como mecanismos de enfrentamento.

Para Bauman (2008a), “‘medo’ é o nome que damos a nossa incerteza: nossa ignorância da ameaça e do que deve ser feito – do que pode e do que não pode – para fazê-la parar ou enfrentá-la, se cessá-la estiver além do alcance” (BAUMAN, 2008a, p. 8). Para Febvre (1942, *apud* Bauman, 2008a, p. 8), “*Peur toujours, per partout*” (“medo sempre e em toda parte”). Ele dizia que na escuridão tudo pode acontecer, ela não é a causa do perigo, mas é onde moram a incerteza e o medo. Segundo Bauman (2008a), toda criatura viva conhece o medo e, quando se sente ameaçada, oscila entre a fuga ou agressão. Os humanos conhecem o medo de “segundo grau” que se dá por meio de uma experiência passada de ameaça que modelará sua conduta e, mesmo que não haja ameaça à vida diretamente, seria um medo social e cultural e “um medo derivado”, que é o sentimento de ser suscetível ao perigo. Quando a pessoa incorpora sensação de insegurança e vulnerabilidade, recorrerá com certa rotina a situações de perigo que podem ser de três tipos: as que prejudicam o corpo e as propriedades, as que ameaçam a durabilidade da ordem social e a confiabilidade nela (sobrevivência) e as que atrapalham o lugar da pessoa no mundo (exclusão social).

A vida líquida flui ou se arrasta de um desafio para outro e de um episódio para outro, e o hábito comum dos desafios e episódios é sua tendência a terem vida curta [...] Com muita frequência, contudo, mudar o foco de atenção dos perigos para os riscos se revela outro subterfúgio – uma tentativa de fugir do problema, e não um passaporte para conduta segura” (BAUMAN, 2008a, p. 14-19).

Le Breton (2013) faz um estudo do mundo moderno que tem como fio condutor o corpo que está ligado ao avanço do individualismo enquanto estrutura social.

Um novo imaginário do corpo desenvolveu-se nos anos de 1960. O homem ocidental descobre-se um corpo, e a novidade segue seu curso, drenando discursos e práticas revestidos da aura das mídias. O dualismo contemporâneo opõe o homem ao seu corpo. As aventuras modernas do homem e de seu duplo fizeram do corpo uma espécie de *alter ego*. Lugar privilegiado do bem-estar (a forma), do bem-parecer (as formas, *body-building*, cosméticos, dietéticas etc.), paixão pelo esforço (maratona, *jogging*, *windsurfe*) ou pelo risco (escalada, “a aventura” etc.). A preocupação moderna com o corpo, no seio de nossa “humanidade sentada”, é um indutor incansável de imaginário e de práticas. “Fator de individualização” já, o corpo redobra os sinais da distinção, exhibe-se à maneira de um fazer-valer. (LE BRETON, 2013, p. 10).

“O gozo do mundo é uma emoção que cada situação renova de acordo com suas próprias cores” (LE BRETON, 2009a, p. 111). O homem está sob influência dos acontecimentos e o “coração” e a “razão” caminham juntos. Ele até sabe que uma ação pode prejudicá-lo, mas continua mesmo assim. Ele pode ter controle de sua vida afetiva que é um refúgio da individualidade. A emoção é a propagação de um acontecimento passado, presente ou futuro, real ou imaginário, na relação do indivíduo com o mundo. A tristeza serve para prevenir a aventura, alguém que esteja abalado e resolvido a arriscar-se.

As emoções que nos acometem e a maneira como elas repercutem sobre nós têm origem em normas coletivas implícitas, ou, no mais das vezes, em orientações de comportamento que cada um exprime de acordo com seu estilo, de acordo com sua apropriação pessoal da cultura e dos valores circundantes. São formas organizadas da existência, identificáveis no seio de um mesmo grupo, porque elas provêm de uma simbólica social, embora elas se traduzam de acordo com as circunstâncias e com as singularidades individuais. (LE BRETON, 2009a, p. 117).

As emoções são provenientes de um aprendizado social e de uma identificação com os outros, são dados culturais do vínculo social e da história do sujeito. A emoção não é fixa, seu significado é alterado de acordo com as mudanças da vida pessoal. A afetividade está relacionada com o sentido, e um acontecimento futuro pode estar no imaginário e nas fantasias dos indivíduos e produzir emoções reais no momento presente. “Como uma maré tardia que percorre a linha da memória, chocando-se com o instante presente, as reminiscências podem brotar de uma livre

associação, da percepção de um odor, de uma paisagem ou mesmo de um nome, os quais revivificam uma história passada” (LE BRETON, 2009a, p. 119). Um simples detalhe pode causar uma avalanche de sensações e emoções.

As emoções são, portanto, emanções sociais ligadas a circunstâncias morais e à sensibilidade particular do indivíduo. Elas não são espontâneas, mas ritualmente organizadas. [...] As emoções são a matéria viva do fenômeno social, a base que orienta o estilo das relações nutridas pelos indivíduos, distribuindo os valores e as hierarquias que sustentam a afetividade. (LE BRETON, 2009a, p. 120).

“As emoções nascem, crescem e se apagam num ambiente humano que as reforça ou modera de acordo com o abalo que recebem” (LE BRETON, 2009a, p. 163). As emoções podem crescer ou se abrandar de acordo com as pessoas com quem nos relacionamos e com o meio em que vivemos. A multidão potencializa os sentimentos do indivíduo que cede ao contágio das emoções, despreza proibições, ao passo que ele, isolado, teria outro comportamento.

A emoção não é somente do praticante de esporte de aventura, as pessoas se emocionam com as histórias e atitudes de um atleta campeão. Como exemplo, o caso do nosso campeão mundial de *surf* de 2015, Adriano de Souza – o Mineirinho. Wellington Sales, que ensinou Adriano de Souza a pegar as primeiras ondas na infância, “tentou segurar as lágrimas, mas não escondeu a emoção ao falar que Adriano ‘saiu da dificuldade’ para trazer alegria ao seu povo” (SPORTV, 2015).

Temos também que as imagens espetaculares, transmitidas pela televisão ou pelo cinema, por exemplo, são fontes de emoção, mas o espectador se emociona pela metade porque não participa da ação. O próprio Adriano, contando sua trajetória até a conquista do título mundial de *surf* num programa de televisão, emocionou e fez muita gente chorar.

2.2. SOCIEDADE DE RISCO: Surge uma nova configuração social

A existência individual oscila entre vulnerabilidade e segurança, risco e prudência. Pelo fato de a existência nunca se mostrar antecipadamente em seu desenvolvimento é que o gosto de viver a acompanha com seu tempero, lembrando ao homem o sabor de todas as coisas. (Le Breton 2009b, p. 8)

Para Hall (2002), desde 1970 o alcance e o ritmo da integração global tiveram aumento, o fluxo e os laços entre as nações foram acelerados. Ficou a impressão de que o mundo diminuiu e

as distâncias se tornaram mais curtas. Para entendermos melhor esse processo, devemos compreender as relações entre tempo e espaço que são diferentes em cada época cultural.

Para Souza (2014), a velocidade e a distância são fenômenos característicos da modernidade e a economia monetária, o fator estrutural mais importante. “O dinheiro permite uma margem importante de liberdade pessoal na medida em que separa o desempenho, o qual pode ser comprado por dinheiro, da personalidade, a qual permanece inalienável” (SOUZA, 2014, p. 11). A liberdade serve para lidarmos com constrangimentos e obrigações em relação aos outros e, por outro lado, abre espaço para a individualidade e sentimento de independência.

Existe uma profusão de significados do risco, Le Breton (2009b) se interessa pela sociologia do risco em que os indivíduos procuram atividades que vão de encontro ao risco, os “novos aventureiros” e os esportes “radicais”, que ele chama de condutas de risco – jogo simbólico ou real com a morte –, arriscar-se não para morrer, mas para sofrer alteração das capacidades físicas ou simbólicas que cresce de maneira preocupante entre os jovens que sofrem e não têm muito gosto de viver. Já os esportistas radicais buscam intensidade em contraposição de uma vida regrada, fugir da rotina. Le Breton utiliza o termo condutas de risco para as gerações jovens (toxicomania, velocidade na estrada, fugas, alcoolização etc.) e atividades físicas e esportivas de risco (prática de esqui, escalada etc.). Essa paixão pelo risco se dá pela confusão do presente diante de um futuro incerto.

O risco não é necessariamente negativo apesar de ser considerado um componente perigoso da aventura. Para Swarbrooke [et al] (2003), existem duas categorias de risco: risco positivo, que a pessoa pode controlar e é percebido como um desafio, e risco negativo, que a pessoa não pode controlar e é percebido como perigo. Esses níveis de risco dependem da capacidade, da experiência e do conhecimento da pessoa em relação à atividade de aventura. Existem pesquisas que comprovam que pessoas com experiência em atividades de montanha percebem o risco como desafio e não como perigo, sentem que o risco tem contribuído positivamente para seus níveis de satisfação. O iniciante em atividades de aventura na montanha pode perceber o risco de maneira desconfortável e incontrolada, mas, à medida que vai praticando, fica mais experiente e passa a ver o risco de maneira positiva. Existe também o risco objetivo – o número real de acidentes relatados para uma atividade específica - e o subjetivo – a extensão do risco percebido pelo participante. Cater (2000) fez uma pesquisa em Queenstown, Nova Zelândia, e percebeu que os turistas acreditam que o *bungee jump* é mais arriscado que o *rafting* ou

canoagem em corredeira. No *bungee jump* as pessoas estão menos sujeitas a ferimentos, isso gera erro de interpretação do risco subjetivo e faz com que a pessoa não participe da aventura.

Se o risco é controlado, se é percebido como um desafio, contribui para o prazer da experiência. Uma experiência de aventura tenta ilustrar graficamente a relação entre o risco como potencial de perder algo de valor e competência por meio de uma combinação de habilidade, conhecimento, atitude, comportamento, confiança e experiência na prática de uma atividade.

Urbim e Sant'Ana (2010) fizeram uma relação dos esportes radicais mais perigosos e a probabilidade de morte:

QUADRO 2 – ESPORTES MAIS PERIGOSOS.

ESPORTE	PRATICANTES	MORTOS A CADA MIL
Wing Walking	200	5
Big Wave Surf	1.000	3
Free Style Motocross	6.000	1,8
Street Luge	1.200	1,7
Heli-Skiing	7.000	0,85
Base Jump	12.000	0,83
Sky Surfing	10.000	0,5
Montaria em Touro	12.000	0,25
Paraquedismo	1 MILHÃO	0,12
Rafting	2 MILHÕES	0,001

FONTE: Urbim e Sant'Ana (2010).

Para Le Breton (2006), a prática dos esportes de aventura, os riscos assumidos e o gosto pelo “extremo” expõem o corpo a grandes esforços, ao perigo e à procura por sensações pela relação durável e desgastante com o mundo. A paixão pelas atividades de risco surge da profusão dos sentidos que o mundo sufoca. Numa sociedade em que tudo é provisório, ocorre desestabilização do panorama social e cultural e traz para o indivíduo o medo ou o sentimento de vazio. A sociedade não oferece mais limites, então, o indivíduo procura fisicamente os “extremos”, buscando performances, proezas, velocidade, aumento do risco. “O contato bruto com o mundo através do uso das potencialidades físicas substitui o contato cauteloso que proporcionava o campo simbólico. Trata-se a partir daí de experimentar, às custas do corpo, a capacidade íntima de olhar a morte de frente sem fraquejar” (LE BRETON, 2006, p. 89).

De acordo com Giddens (2002b), na Idade Média não existia conceito de risco. As culturas tradicionais não tinham um conceito de risco porque não precisavam disso, usavam destino, sorte, consideravam que as coisas aconteciam por vontade dos deuses. A palavra “*risk*” foi introduzida no inglês por meio do espanhol ou do português. O conceito de risco pressupõe uma sociedade que tenta romper com o passado, é uma característica da civilização industrial moderna. Viver é correr risco e a aceitação do risco é condição para entusiasmo e aventura – o prazer de se jogar no *bungee jump*, descer o rio de *kaiak*, entre outros –, gera energia, que gera riqueza numa economia moderna.

Giddens (2002b) cita dois tipos de risco: o externo, que é o risco experimentado de fora, das fixidades da tradição ou da natureza (pragas, má colheita), e o fabricado, que é o risco criado, está relacionado com a natureza e áreas da vida também (casamento, família).

Nossa época não é mais perigosa – nem mais arriscada – que as de gerações precedentes, mas o equilíbrio de riscos e perigos se alterou. [...] O risco sempre precisa se disciplinar, mas a busca ativa do risco é um elemento essencial de uma economia dinâmica e de uma sociedade inovadora. Viver numa era global significa enfrentar uma diversidade de situações de risco. Com muita frequência podemos precisar ser ousados, e não cautelosos, e apoiar a inovação científica ou outras formas de mudança. Afinal, uma raiz do termo “*risk*” no original português significa “ousar”. (GIDDENS 2002b, p.43-45).

O conceito de risco está relacionado com o conceito de modernidade reflexiva. Para Giddens (1991), reflexividade é uma característica que define toda ação humana e,

Nas culturas tradicionais, o passado é honrado e os símbolos são valorizados porque contêm e perpetuam a experiência de gerações. A tradição é um modo de integrar a monitoração da ação com a organização tempo-espacial da comunidade. Ela é uma maneira de lidar com o tempo e o espaço, que insere qualquer atividade ou experiência particular dentro da continuidade do passado, presente e futuro, sendo estes por sua vez estruturados por práticas sociais recorrentes. [...] A reflexividade da vida social moderna consiste no fato de que as práticas sociais são constantemente examinadas e reformadas à luz de informação renovada sobre estas próprias práticas, alterando assim constitutivamente seu caráter. (GIDDENS, 1991, p. 44-45).

Para Beck (2010), o risco é uma categoria estruturante, ou seja, ele trata dos riscos produzidos pela industrialização, o risco já existia antigamente, era pessoal e possuía um tom de ousadia e aventura. A modernidade é marcada pela vontade de inovar e a sociedade de risco possui três características: a globalização, de que trataremos com mais detalhes no próximo capítulo, a individualização e a reflexividade.

A individualização é “o início de um novo modo de socialização, como um tipo de ‘transformação formal’ ou ‘categorial’ no relacionamento entre indivíduo e sociedade” (BECK, 2010, p. 189). Acontece por meio da transformação social na modernidade, as pessoas são libertas das formas sociais, tradicionais da sociedade industrial, e Beck se utiliza de sete argumentos para defender essa tese: 1. As pessoas foram dissociadas, numa ruptura da continuidade histórica das tradições, e foram remetidas a si mesmas, ao seu destino individual no mercado de trabalho, com riscos, oportunidades e contradições. 2. As formas de vida cultural, definidas pela classe, desaparecem e os indivíduos executam seus próprios planos de vida, ou seja, temos um capitalismo sem classes, mas as desigualdades sociais continuam. 3. A “ausência de classes” está relacionada com o desemprego, que registra um crescimento, e o desemprego que não é noticiado como das donas de casa, jovens, aposentados. “A intensificação e a individualização das desigualdades sociais se entrelaçam. Como consequência, problemas sistêmicos se convertem em fracassos pessoais e se decompõem politicamente” (BECK, 2010, p. 109.). 4. A libertação das classes sociais, indicadas pela estratificação, está marcada pela posição das mulheres (casamento, trabalho) e ocorre uma transformação no interior das famílias, surgindo a “família negociada”, que faz com que a autonomia individual regule o intercâmbio emocional. 5. Com a consolidação da sociedade industrial acaba a moralidade familiar, tabus relativos ao casamento, à paternidade, à sexualidade, a reunificação do trabalho aquisitivo e doméstico. 6. Com a desestabilização das classes e da família, os indivíduos libertos ficam dependentes do mercado de trabalho, da educação, do consumo, de modismos, a individualização tende a se institucionalizar e padronizar os estilos de vida. 7. Surgem novos movimentos sociais em função dos riscos da modernização e o indivíduo busca sentido no mundo de uma cultura destradicionalizada. Resumindo, são as transformações que ocorrem nas instituições tradicionais como a família, o trabalho e a educação.

A modernização conduz a uma relação entre divisões de trabalho e relações de mercado, mobilidade, consumo de massa e chega a um modelo universal:

- a uma “individualização” tripla: *desprendimento* em relação a formações e vínculos sociais estabelecidos historicamente, no sentido de contextos de domínio e provimento (“dimensão da libertação”), *perda de seguranças tradicionais*, com relação a formas sabidas de atuação, crenças e normas de direcionamento (“dimensão do desencantamento”) e – com o que o sentido do conceito se converte em seu contrário – uma *nova forma de enquadramento social* (“dimensão do controle e da reintegração”). (BECK, 2010, p. 190).

As formas de subsistência que surgem por meio do consumo de massa, voltado para moradias, móveis e artigos do dia a dia, projetados em série, promovidos por meios de comunicação, são absorvidas por opiniões, hábitos, gostos e estilos de vida predeterminados, ou seja, “as individualizações conduzem as pessoas a *uma padronização e um direcionamento controlados de fora*, para os quais os nichos das subculturas estamentais e familiares sempre foram estranhos” (BECK, 2010, p. 195).

Para Spink (2003), a palavra risco está associada à vida marítima por causa dos perigos e da incerteza de obstáculos nem sempre bem definidos, e a associação entre o possível e o provável, a positividade e a negatividade foi favorável a novos significados e passou a ter uso corrente na língua inglesa no século XVII. O vocabulário do risco permitiu a síntese entre fortuna, sorte e chance pelo sentido de incerteza e significar as relações complexas das pessoas com seus destinos, causando imprevisibilidade do futuro. Quando a confiança na capacidade de gerenciar riscos começa a desaparecer pela complexidade dos riscos da sociedade globalizada, a fatalidade assume novos contornos, decorrentes das novas tecnologias. O risco incorpora duas dimensões, uma diz respeito à identidade entre o possível e o provável, ou seja, aprender sobre a regularidade dos fenômenos, na outra, risco pressupõe colocar em jogo algo que é valorizado que é fruto de transformações sociais e tecnológicas. As transformações sociais ocorrem por meio da progressiva laicização (sem incentivos religiosos) da sociedade e das transformações nas relações econômicas e sociais. Nas transformações tecnológicas o fator relevante foi a emergência do pensamento probabilístico, passível de gerenciamento. Os cálculos sobre risco são fundamentais para a “segurança”. A definição de perdas e ganhos no comércio, os seguros marítimos, seguro de vida, tudo pode ser segurado, como a saúde, o carro, a vida. Risco é polissêmico e permite entendermos a linguagem dos novos aventureiros. A aventura, como um jogo, requer planejamento e intuição, existem o perigo e a felicidade por conquistarmos desafios. Daí surge a metáfora sobre os comportamentos frente ao risco: correr riscos, e, para atingir a ação, é preciso entendermos as conformações do risco na sociedade reflexiva.

Giddens (1991) refere-se à modernidade como estilo, costume de vida ou organização social que emergiu na Europa a partir do século XVII e está associada a um período de tempo e localização geográfica inicial. No final do século XX, entramos numa nova era e muitos termos são utilizados, tais como “sociedade da informação”, “sociedade de consumo”, “pós modernidade”, entre outros. Os modos de vida, produzidos na modernidade, são muito diferentes

dos tradicionais do passado, então, como identificar as discontinuidades que separam as instituições sociais modernas das ordens sociais tradicionais? As civilizações tradicionais foram mais dinâmicas, e, na modernidade, a rapidez da mudança é extrema.

A separação entre tempo e espaço é fundamental para entendermos o dinamismo da modernidade. O “deslocamento” das relações sociais de contextos locais de interação possibilita mudanças de hábitos e práticas locais. Giddens identifica dois mecanismos no desenvolvimento das instituições sociais modernas. O primeiro seria a criação de *fichas simbólicas*, entre elas, o dinheiro que é considerado uma preocupação para a economia. Outro mecanismo seriam os *sistemas peritos*, de excelência técnica ou competência profissional, ou seja, confiar nos profissionais. Como exemplo, se formos fazer uma viagem para a prática de esporte de aventura, a logística, as trajetórias estarão permeadas por conhecimento perito – que envolve o projeto e a construção do carro ou do ônibus, das estradas, as condições da corda e o local para se fazer um rapel, do bote do *rafting*, entre outros itens. Os dois mecanismos dependem da *confiança* que é uma forma de “fé” e está envolvida de maneira fundamental com as instituições da modernidade. No dicionário, confiança significa “crença” ou “crédito” em uma pessoa ou coisa e está relacionada à “fé”. Para Luhmann (1979), a confiança deve ser compreendida em relação ao risco. “Um indivíduo que não considera alternativas está numa situação de crença, enquanto alguém que reconhece essas alternativas e tenta calcular os riscos assim reconhecidos, engaja-se em confiança”. Ele distingue confiança e crença, risco e perigo, mas estes estão ligados entre si.

Para Giddens (1991), confiança não é o mesmo que fé e, sim, um elo entre fé e crença, ou seja, uma crença na credibilidade de uma pessoa ou sistema que expressa uma fé. Para termos confiança em alguma coisa ou alguém, são necessárias informações plenas a respeito.

Em condições de modernidade, a confiança existe no contexto de: (a) a consciência geral de que a atividade humana – incluindo nesta expressão o impacto da tecnologia sobre o mundo material – é criada socialmente, e não dada pela natureza das coisas ou por influência divina; (b) o escopo transformativo amplamente aumentado da ação humana, levando a cabo pelo caráter dinâmico das instituições sociais modernas. (GIDDENS, 1991, p. 41).

No cotidiano sempre enfrentamos riscos e o perigo é importante para conseguirmos definir risco; aqueles são relacionados, mas não são a mesma coisa. O risco pressupõe o perigo. Risco e confiança se entrelaçam, ela serve para reduzir os perigos de certas atividades, os esportes de aventura, por exemplo. O risco não é individual, pode ser coletivo por meio do risco

de um desastre ecológico, por exemplo. Diante desse cenário, não podemos deixar de falar em segurança que seria o equilíbrio entre confiança e risco aceitável.

O risco é inerente à condição humana. A vida cotidiana multiplica as ocasiões de perigo por escolha, distração, esquecimento, negligência, desconhecimento do ambiente, ou inépcia dos outros. A todo momento é importante afastar-se ou desconfiar de fontes potenciais de perigos físicos. [...] O perigo tem inúmeras faces. Elas não se alojam apenas no domínio físico, alcançam também o sentimento de identidade do indivíduo. (LE BRETON, 2009b, p. 6).

Para Le Breton (2009b), foi através do tempo e do espaço que as comunidades construíram formas sociais e culturais de conjuração dos perigos. O medo é afastado por meio de prece, por exemplo. O risco surge ao longo da vida cotidiana e mostra a vulnerabilidade do ser humano aos acontecimentos e que tem a capacidade de prevenir o perigo e se proteger das ameaças. O risco é construído socialmente e varia de um lugar para outro e de uma época para outra. Está relacionado com a segurança e o medo do meio ambiente, da tecnologia, do social e da saúde.

A sutil mudança de sentido do termo ‘risco’, que passou da referência a uma probabilidade para a de uma ameaça ou de um perigo, é sintoma de uma sociedade obcecada pela segurança e preocupada em garantir a prevenção das diferentes formas de obstáculos e de infortúnios que atingem a condição humana. (LE BRETON, 2009b, p. 14).

A insegurança do dia a dia, as ameaças da globalização, a mídia que reforça o medo e mostra os perigos relacionados à saúde, à vida social por exemplo. Todos estão vulneráveis a ter a bicicleta roubada, um acidente automobilístico, contaminação pelo HIV, entre outros. Nesse sentido, a exposição ao risco nos remete às condutas da modernidade por meio da prática dos esportes de “risco”.

No programa Esporte Espetacular, exibido no dia 06/04/2015 pela Rede Globo de televisão, o quadro “mulheres espetaculares” revelou a rotina de Maya Gabeira para surfar ondas grandes no Havaii. Já falamos do acidente de Maya, ela passou por várias cirurgias e ficou cinco meses sem surfar e seguiu para Oahu – Havaii - para se recuperar física e emocionalmente. Carlos Burle, que surfou a maior onda da história, transmite confiança para Maia nos momentos mais difíceis. Ela precisa recuperar a confiança, perder o medo, mas é muito difícil, ainda sente dor. Há três anos está fazendo um diário e gravando vídeos dos momentos mais marcantes da vida que ela escolheu, cheia de riscos, emoções e marcas. O que a fez escolher essa profissão tão

cheia de riscos e emoções extremas? Depois que o namorado “acabou” com ela, teve um relacionamento mais intenso com o mar, “o mar me acolheu, o mar sempre foi seguro para mim, não seguro como significa no dicionário”. Depois de um tempo ela descobriu que o mar machuca, mas ele está sempre ali, esperando de braços abertos. Ela quer que o mar a aceite de volta. Surfar uma onda grande é um grande risco e o excesso de adrenalina não a deixa relaxar. Durante dez dias de treino ela conseguiu surfar uma onda grande no Havaii e provou que está de volta e pronta para novos desafios.

Dois anos após o acidente, Maya perdeu o medo e voltou ao famoso “Canhão de Nazaré” para surfar uma onda tão grande quanto a outra e, dessa vez, comemorar de um jeito diferente. Na frente do Forte São Miguel Arcanjo, construído em 1577, quebram as maiores ondas do mundo. As ondas podem chegar a 30 m de altura. Se ela conseguisse, concorreria ao título de maior onda surfada por uma mulher em 2015. “Esse lugar sempre vai ser muito especial. O que eu vivi aqui, não vou viver em mais lugar nenhum, se Deus quiser. Foi uma experiência única que me marcou para sempre com certeza - celebra Maya” (GLOBO ESPORTE, 2015).

Ela sabe o perigo que corre, sente paixão pelo mar e o prazer de surfar que se transformou em um modo de vida. Passa parte do tempo longe da família, dos amigos, dos eventos, “se não fizer isso agora, vou fazer quando”? “Terreno de aventura, de jogo criativo consigo mesmo, reserva de alegria pelas sensações ou emoções que proporciona, pelo contato privilegiado que promove com o mundo, essa margem permite que o autor enfrente o que ele chama de seus ‘limites’” (LE BRETON, 2009b, p. 24).

Para Le Breton, os riscos assumidos pelos praticantes de esporte de aventura, os “novos aventureiros”, não se comparam com o desenrolar de uma profissão difícil, como bombeiros, policiais, salva-vidas no mar ou montanha. Os perigos durante a prática geram aprendizado, os medos dissipam-se pelas técnicas e, quando as competências se desenvolvem, dão firmeza diante do imprevisto. “Somente o risco livremente escolhido é valorizado. Ele vale pela atração que desperta, pela exaltação de enfrentá-lo em um terreno escolhido” (LE BRETON, 2009b, p. 30).

Ele fala que surgiram muitas práticas na década de 1970 com a denominação de *glisse*³⁰. Nessas práticas as atividades físicas tradicionais são renovadas, novas sensações, ausência de regras, visual etc.; existe o enfrentamento do homem com a terra, o ar e as águas; o homem e algum aparelho (prancha, skate, asa delta etc.), e é necessário reagir ao que acontece, mantendo

³⁰ Termo genérico em francês sobre as práticas realizadas na natureza.

uma relação simbólica ou real com o risco. Os praticantes querem o risco, senão perdem o interesse; os socorristas também correm riscos, como exemplo, o piloto da moto aquática que precisa salvar o surfista de onda gigante quando este cai no meio da onda. Há também o socorrista que põe sua vida em perigo sem querer, como ter que salvar turistas na descida de uma cratera de vulcão, atletas perdidos na mata durante uma corrida de aventura. O tema é polêmico, as pessoas querem se aventurar, correr riscos e muitos socorristas não concordam com esse tipo de atividade, mas é o trabalho deles.

Cabe aqui um comentário sobre o crescimento do turismo de aventura. Segundo Millington, Locke, Locke (2001), a maioria das operadoras de turismo relata crescimento de 15% e 20% ao ano. As pessoas buscam autorrealização, prazer, adrenalina, escapar da rotina diária. Antigamente os padrões de segurança eram precários, hoje, a preocupação é fundamental. “Brinca-se de sobreviver, mas sem angústia, sem tensões e por poucos dias, com todo apoio dos ‘especialistas’” (LE BRETON, 2009b, p. 93). As pessoas procuram o risco, e, por mais segurança que as empresas ofereçam, existem o medo, as emoções, as tensões, senão perdem a graça. A opção pelo risco no lazer ou por meio de um desafio pessoal fortalece o gosto de viver e a fuga da rotina. “Essas atividades deliberadas são reivindicadas por seus adeptos como uma maneira de reencontrar o sabor da vida em uma sociedade por demais segura” (LE BRETON, 2009b, p. 94). Será que vivemos em uma sociedade segura? Ele afirma que essas atividades interessam à classe média, docentes, engenheiros, profissionais liberais por causa da impossibilidade de realizar-se em um trabalho sem surpresas. Inversamente, o homem que arrisca a cada dia a própria existência não é propenso a sair à caça do perigo também em seu lazer.

Sou mecânico de refrigeração e praticante eventual de corridas de aventura. Gostei bastante da matéria sobre atletas reais, na edição de junho. Porém, um ponto comum entre eles me deixou triste, em vez de me motivar. Todos têm condições financeiras acima da realidade da maioria dos brasileiros. Juíz de direito, advogada, empresário e biólogo têm mais facilidade de bancar as provas que um operário. Na próxima vez gostaria de ver pessoas mais simples, como um carteiro maratonista ou uma operária que correu o ecomotion, por exemplo. Os esportes de aventura hoje em dia são para quem tem grana, pois patrocínio é algo raro. Muitos talentos são desperdiçados e acredito que isso não vá mudar tão cedo. (FERNANDES, 2009).

A incerteza é a substância do risco e garantia de intensidade que deve ser constantemente controlada; mudar de lugar, de material, de estilos, procurar novos riscos mantém a intensidade da emoção. O surfista procura ondas mais altas, troca de prancha. O *windsurfer* veleja no mar calmo ou desliza sobre as ondas. O canoísta procura novos rios com diferentes níveis.

Para Schwartz (2002), o tempo disponível sem fazer nada está mudando, as pessoas estão ansiosas por novas vivências e experiências e querem viver a vida de forma dinâmica, diferente do cotidiano repetitivo com tensão sem emoção e,

[...] por mais incerto e cheio de perigos que o cotidiano de um indivíduo possa ser, esse conviver com a aventura urbana a cada dia leva-o a compreender e assimilar isso como parte de uma rotina, a qual o sufoca e da qual ele tenta, frequentemente, afastar-se, procurando outras formas distantes dessa, onde possa viver, de maneira segura, novas e emocionantes aventuras (SCHWARTZ, 2002, p. 142).

Submeter-se ao risco para que o medo gere uma emoção saboreada pelo indivíduo e esta deve ser de sua livre escolha, senão pode se transformar em angústia. A procura por emoções, sensações provoca intenso gozo, proporcionando um sentimento de fusão com o mundo, mas as pessoas podem experimentar e representar o medo, o riso, a ansiedade, o amor e outras emoções e sentimentos tanto na prática esportiva, como na vida real ou no lazer. “Mesmo o medo, o horror, o ódio e outros sentimentos que estão longe de serem agradáveis, e as ações correspondentes no quadro mimético, associam-se em maior ou menor dimensão a sentimentos de prazer” (ELIAS; DUNNING in ELIAS; DUNNING, 1992, p. 184).

Como exemplo, o caso da jornalista de esportes, Carol Barcellos, que foi convidada para escalar as árvores mais altas do mundo (sequoias) e ficou fascinada. Teria que chegar a 100 m, pendurada numa corda presa a um galho. Fez o treinamento no Brasil em árvores de 20m e, quando chegou à Califórnia, passou a noite acordada, imaginando como seria seu treinamento numa árvore de 75 m preocupada se o galho estivesse podre e se rompesse com a corda. Começou a subir e sentiu alegria por estar vencendo o medo e preparada para, no dia seguinte, escalar a de 100 m. Quando chegou aos 75 m, as pernas travaram e ficou uma “eternidade” contra-argumentando com seu medo. Não era obrigada a seguir, mas, como estavam acompanhando a coleta de galhos que seriam clonados, se parasse, de nada teria adiantado subir. Teve o incentivo que precisava pelo rádio do amigo e produtor executivo e conseguiu chegar ao topo da maior árvore do mundo. Tem incômodo pela altura até hoje, mas isso deixou de ser um pavor (Barcellos, 2016).

Para Rojas (2000), nos últimos anos entramos na era dos produtos *light* e isso foi gerando o que poderia ser qualificado de *homem light*, que se interessa por vários assuntos, mas de forma superficial. Este acompanhou tantas mudanças, tão rápidas e em tempo tão curto, que não tem onde se agarrar. É um bom profissional em seu campo específico de trabalho, mas, fora desse

contexto, fica à deriva, vive um enorme vazio moral. “A cultura light é uma síntese insossa que transita pela faixa média da sociedade: alimentos sem calorias, sem gordura, sem excitantes – tudo suave, ligeiro, sem riscos, com segurança garantida. Um homem assim não deixará marcas” (ROJAS, 2000, p. 15).

Nesse sentido, um dos principais conceitos dessa época é o do hedonismo, segundo o qual, devemos viver bem a qualquer custo, buscar sensações novas e excitantes. Dito de outra forma, o prazer acima de tudo. É nesse ponto que crescem a cada dia o número de praticantes de esportes de aventura, a busca de novos desafios, novos esforços, voltados para o prazer e o bem-estar.

De acordo com Estevam (2002), um aspecto importante a ser considerado nos praticantes de esportes de aventura é o medo. O medo pode virar pânico e a pessoa perde a capacidade de tomar decisões. Saber controlar esse mecanismo psicológico pode fazer a diferença. A autora fala também da diferença entre medo e ansiedade. O medo aguça os sentidos e deixa as pessoas prontas para enfrentar o perigo, é uma reação imediata e instantânea; a ansiedade lida com ameaças futuras, é uma sensação incômoda e uma emoção menos instintiva e mais fácil de ser controlada. Podemos aprender a lidar com o medo e tirar algum proveito dele. Helena Artmann é alpinista, quando começou a escalar, tinha pânico de altura. “Fui atrás de informações, aprendi e transformei o pânico em medo”, conta ela na reportagem de Estevam. “Hoje, o medo faz parte da minha vida”, diz.

É importante distinguir os riscos reais dos riscos percebidos. Os atletas mais experientes usam o estado de alerta do medo para agirem com mais precisão, parece que o medo é inspirador para expandir cada vez mais os limites de cada um.

Outro aspecto importante, segundo Ribeiro (2001), é que homens de negócio, executivos e profissionais liberais, que enfrentam situações estressantes no trabalho, podem aliviar suas tensões nos esportes de aventura. “Talvez a gente prefira as aventuras mais difíceis justamente para apagar da memória os desafios do trabalho”, afirma o cirurgião Patrick Sevrin. Carolina Sá, gerente de marketing da Danone, presume que a prática de esportes radicais melhora o entrosamento entre os colegas de escritório; as próprias empresas querem que seus empregados participem de aventuras, pois esse tipo de atividade ajuda a desenvolver a criatividade, a determinação, o relacionamento em grupo, o espírito coletivo, permite o surgimento de lideranças espontâneas, reforça a autoestima e melhora os processos de socialização.

Para Douglas (1982, 1996), as organizações sociais aceitam ou evitam determinados riscos, e valores comuns conduzem a medos comuns. Os grupos sociais se utilizam dos riscos para controlar suas incertezas. Aponta que a percepção do risco é um fenômeno individual e não social. Dentro da teoria moderna de eleição, existe uma teoria integrada de aversão ao risco e busca do risco, e a variação de probabilidades constitui o elemento de risco. A análise do risco está relacionada com a intenção de se transformar incertezas em probabilidades. Uma situação perigosa está dirigida por probabilidades conhecidas, se não conhecemos as probabilidades, estamos tratando com incertezas. A essência da tomada de risco baseia-se na estrutura das probabilidades, em sua discrepância. Um indivíduo prudente busca menos discrepância, e o que corre risco prefere mais discrepância. Para desenvolver uma teoria do risco, perdemos de vista a experiência real do risco, devemos saber quando ser prudentes e quando arriscar. Por conta disso, criou-se a teoria da decisão – tomar decisões racionais.

Douglas (1996) supõe que pessoas que têm um trabalho constante, buscam emoções e risco no tempo livre, como paraquedismo, asa delta, mas considera que pessoas que correm riscos no trabalho deveriam procurar atividades de risco no seu tempo livre. Ele pergunta: Será que algumas pessoas nascem com características psicológicas para praticar esportes de risco ou ter um trabalho arriscado? Não, são influências sociais e, quando as incertezas estão em nível elevado e todos correm riscos, as normas culturais estimulam a buscar mais riscos.

Para Giddens (2002a), vivemos num ambiente de oportunidade e risco, sina e destino não têm papel formal a desempenhar nesse sistema e “o universo de eventos futuros está aberto para ser moldado pela intervenção do homem – dentro de limites que, tanto quanto possível, são regulados pela aferição do risco” (GIDDENS, 2002a, p. 104). O destino de um indivíduo é especificado pela sua sina no futuro, e o ponto de conexão entre o destino e a sina é a morte. A sina está relacionada com um futuro parcialmente determinado e envolve uma concepção moral de destino. Sina é diferente de fatalismo que significa repúdio ao controle em relação ao futuro e deve ser separado da sensação de fatalidade de eventos.

Momentos decisivos são aqueles em que os indivíduos são chamados a tomar decisões que têm consequências particulares para suas ambições ou, em termos mais gerais, para suas vidas no futuro. São de alta consequência para o destino de uma pessoa [...] decisões difíceis podem vir a ser tomadas, mas elas são manejadas por estratégias desenvolvidas para lidar com elas como parte das atividades correntes em questão. (GIDDENS, 2002a, p.107).

O momento decisivo tem uma relação com o risco, e a informação ajuda na estimativa do risco. Existem momentos em que o indivíduo deve lançar-se em algo novo ou enfrentar novamente o risco, como exemplo, podemos citar novamente o acidente com a atleta Maya Gabeira do *tow in* e que fica no limite entre a vida e a morte, busca sentido da vida na adrenalina e na emoção.

Segundo Lipovetsky, Serroy (2011), a era hipermoderna transformou o sentido social e econômico da cultura. Ela se tornou mundo, uma cultura-mundo, do consumo, das mídias e das redes digitais. Reconfigura o mundo em que vivemos e a civilização por vir. Terminaram as diferenças entre as classes e a hierarquia interna dos gêneros, das normas e dos modelos. Uma cultura globalizada. “Mundo que se torna cultura, cultura que se torna mundo: uma cultura-mundo”. A sociedade de mercado teve grande crescimento através das mídias, do audiovisual, do webmundo que tornam possível o consumo de imagens, a multiplicação de canais, das informações e das trocas do infinito. Existe um empenho em se criar bens cheios de sentido, de identidade, de estilo, por meio das marcas, da comercialização e da comunicação.

Lipovetsky, Serroy (2011) propõem um esquema de evolução histórica e distinguem três grandes eras relacionadas com a cultura e o social. A primeira e a mais longa historicamente diz respeito à cultura religiosa, em que as formas culturais passam de geração em geração. A segunda coincide com a democracia, é o momento revolucionarista da cultura. “A subversão que se produz é imensa, excepcional, em radical ruptura histórica” (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 12). A terceira seria a era da globalização, quando não pensamos mais no futuro e, sim, no investimento no presente e em curto prazo.

Transformações que permitem falar de um novo regime de cultura, o da hipermodernidade, em que os sistemas e valores tradicionais que perduraram no período anterior não são mais estruturantes, em que já não são verdadeiramente operantes senão os próprios princípios da modernidade. [...] é a hipermodernização do mundo que avança, remodelado que está pelas lógicas do individualismo e do consumismo. (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 13).

O que caracteriza esse universo é a superabundância de informações e de imagens, muitas marcas e grande variedade de produtos, tais como alimentos, músicas, festivais. As mesmas coisas podem ser encontradas em qualquer parte do mundo. Outro fator importante é a mudança da relação entre o tempo e a distância, os grandes acontecimentos esportivos, por exemplo, são transmitidos ao vivo e o mundo todo pode ter acesso às imagens e às informações.

O mundo hipermoderno está desorientado, o capitalismo globalizado nos remete à insegurança e ansiedade. A velocidade de informação deu um salto para frente, mas a compreensão do mundo não. Num mundo que promete felicidade e satisfações renovadas, cresce a desorientação individual e coletiva.

Bauman (2013) faz um histórico da transformação da cultura que na modernidade passa de uma fase “sólida” para “líquida”. A modernidade líquida trava uma batalha contra todo tipo de paradigma, ou seja, contra a monotonia, o conformismo, a previsibilidade, ela demanda por mudança constante.

O que torna “líquida” a modernidade, e assim justica a escolha do nome, é sua “modernização” compulsiva e obsessiva, capaz de impulsionar e intensificar a si mesma, em consequência do que, como ocorre com os líquidos, nenhuma das formas consecutivas de vida social é capaz de manter seu aspecto por muito tempo. “Dissolver tudo que é sólido” [...] (BAUMAN, 2013, p. 16).

Nessa mesma linha, temos que

Tudo o que a sociedade burguesa constrói é construído para ser posto abaixo. “Tudo que é sólido” – das roupas sobre nossos corpos aos teares e fábricas que as tecem, aos homens e mulheres que operam as máquinas, às casas e aos bairros onde vivem os trabalhadores, às firmas e corporações que os exploram, às vilas e cidades, regiões inteiras e até mesmo as nações que as envolvem – tudo isso é feito para ser desfeito amanhã, despedaçado ou esfarrapado, pulverizado ou dissolvido, a fim de que possa ser reciclado ou substituído na semana seguinte e todo o processo possa seguir adiante, sempre adiante, talvez para sempre, sob formas cada vez mais lucrativas. (BERMAN, 1986, p. 97).

Para Bauman (2007a), na sociedade “Líquido-moderna” seus membros mudam num tempo mais curto do que o necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir. Ele fala que o bem-estar dos membros da sociedade depende da rapidez na remoção do lixo. “A necessidade aqui é de correr com todas as forças para permanecer no mesmo lugar, longe da lata de lixo que constitui o destino dos retardatários” (BAUMAN, 2007a, p. 9). A vida líquida é uma vida de consumo, mas os objetos perdem a utilidade enquanto são usados, têm um limite de vida útil, após, são jogados no lixo e dão espaço a novos objetos de consumo, ainda não utilizados.

Segundo Bruseke (2001), encontramos na alta modernidade a liberdade de escolha, a liberdade de definir nossos próprios rumos, “o ator moderno nunca age sozinho. A decisão, tomada na plena consciência do seu risco, não define exclusivamente uma trajetória individual mas repercute também sobre o percurso da vida dos outros” (BRUSEKE, 2001, p. 25-26). Mas,

no campo social, um conjunto de indivíduos se confronta, gerando ou omitindo variadas decisões. A liberdade dos outros se transforma em um problema para mim e suas decisões, em um risco para mim, e as minhas decisões significam um risco para os outros.

Parece até que a sociedade moderna já captou o problema e está tentando algo como uma diversificação das manifestações de liberdade. O individualismo nas modas de consumo tenta escapar dos outros, criando os mais variados lifestyles. O gosto aparece nessa perspectiva como o único aspecto realmente autêntico... se não fossem os outros, que têm o mesmo gosto. (BRUSEKE, 2001, p. 26).

Para Feixa (1995), as atividades de aventura não provêm de aspectos práticos ou materiais e, sim, do imaginário e simbólico, do controle das emoções e as ações se subordinam às percepções, aos riscos reais e ao perigo imaginário.

Matute e Agurruza (1995) fizeram um estudo sobre os fatores de risco, implícitos no meio, e delimitaram o estudo ao conjunto de espaços físicos estáticos e dinâmicos. Alguns espaços possuem características estáveis para a prática esportiva, podem ser um bosque, um lago, uma parede etc. e outros espaços que se transformam, os dinâmicos. Existem também os elementos permanentes onde encontramos diferentes fatores de risco, dependendo do estado em que se encontram, como as árvores, as rochas, os caminhos. Os fatores de risco, ligados ao componente estático, são 1. a altura e a inclinação dos componentes, que, em uma parede, podem ser facilitadores ou obrigar o indivíduo a utilizar técnicas e material que permitam sua progressão com segurança, atuando como limitadores e se tornando fatores intrínsecos de risco, mesmo assim é difícil determinarmos o grau desse risco. Matute e Agurruza dizem que o incômodo e a sensação de medo estão presentes na maior parte dos indivíduos que sobem uma parede pela primeira vez ou viajam num balão. 2. Dependendo da disposição e da configuração dos componentes, podem-se melhorar ou não o acesso e a progressão no espaço da prática e podem-se permitir o controle dos riscos e o estabelecimento de sistemas de segurança, um espaço transitório, como exemplo, um local de águas calmas depois de uma descida de rio em águas turbulentas. 3. A limitação sensorial implícita nos componentes, a utilização de espaços estáticos como curvas, uma parede vertical e os dinâmicos como um rio, o mar, o espaço aéreo implicam numa limitação sensorial visual, ou seja, o canoísta não tem informação de todo o percurso a ser percorrido, ele consegue visualizar alguns metros à frente, então, ele deve prever suas ações posteriores. Esses componentes estáticos possuem características qualitativas onde se destacam o

grau de coesão, consistência e o grau de aderência. 4. A escalada em uma rocha pode não ser arriscada, dependerá do grau de decomposição desta, da umidade etc. 5. O mesmo ocorre com o grau de aderência nas superfícies que pode ser modificado pelas condições meteorológicas.

Continuando, os fatores de risco, ligados ao componente dinâmico, podem ser de acordo com o substrato da prática (vento, correnteza de rio, ondas) ou resultado do dinamismo ambiental (temperatura, umidade etc.). Geralmente os espaços da prática na natureza não são estáveis e podemos distinguir essas variações que se realizam de maneira cíclica ou acíclica. O comportamento dos componentes dinâmicos cíclicos possui repetições com uma cadência determinada e características comuns. Por esse motivo é possível estudarmos o meio da prática para facilitar as ações, o risco se encontra na dificuldade de obtermos informações. No caso dos componentes dinâmicos acíclicos, o meio está em constante mudança de velocidade e direção e, com essas irregularidades, fica difícil prevermos as ações, tomarmos decisões. Por outro lado, temos os agentes modificadores internos, os riscos associados a fenômenos meteorológicos com o dinamismo atmosférico dão lugar a fatores de risco como vento muito forte, baixa temperatura, falta de oxigênio na altura, e, para controlar esses fenômenos, devemos adotar medidas de segurança e ter bons equipamentos. Tudo isso obriga muita responsabilidade por parte do praticante e o levará a descobrir um mundo de sensações com segurança. No caso do *surf*, existem *websites* com a previsão das ondas e aplicativos que mostram a intensidade e direção dos ventos e o período da ondulação para sabermos quantos dias durará o *swell*. Mas saber a direção da ondulação e do vento é fundamental para garantirmos uma boa sessão de *surf*, principalmente para os praticantes de *tow in*.

Mele (2009) nos mostra o que inspira uma mente aventureira, por meio de depoimentos de aventureiros, expedicionários e profissionais. “Para fazerem o que mais gostam, eles têm que olhar nos olhos do perigo – e conviver com o que vêem dentro deles”. Para Amyr Klink, o risco de velejar, sozinho, parece bem maior, mas, quando há várias pessoas, uma é responsável pela segurança de todas e, se ele cochilar, colocará em risco os outros tripulantes. Ele fez, em 2003 e 2004, uma segunda volta pela Antártica sem escalas e mais arriscada que a primeira em 1998. Com tripulantes sem experiência, as chances de ocorrer um acidente e o risco permanente de perder uma pessoa eram bem maiores. Quando você está navegando na Antártica, errou, morreu; esqueceu, morreu. Uma das maneiras de atenuar os riscos é ter critérios e métodos de preparação. Para ele, que constrói os barcos e por passar por problemas e dificuldades na hora da viagem, o

sucesso é “garantido”. Para Thomaz Brandolin, foi uma busca solitária, em 1996 realizou seu maior desafio, uma expedição à calota polar do oceano Ártico – o polo norte, o primeiro brasileiro a pisar ali. “Existem os riscos que só te impedem de ter sucesso e os que colocam sua vida em perigo. Para minimizá-los, é preciso conhecê-los. Quando se está sozinho, o fator psicologia exerce grande pressão, porque você toma as decisões cansado, com medo e nem sempre consegue distinguir a melhor alternativa”. Para ele, frio e medo são prazeres. A paisagem maravilhosa instiga o espírito de superação. “Você não faz isso para ficar famoso e não tem como medir o sucesso em dinheiro. Alimentar a alma é o verdadeiro prazer”. Dean Potter não se importa com os riscos, ele faz escalada sem equipamentos de segurança, *highline* e *base jump* por entender que essas atividades oferecem oportunidade de interagir com as montanhas e lhe dão força, equilíbrio e leveza. A coisa mais difícil que fez foi escalar o Fitz roy, no Parque Nacional de Yosemite (Califórnia, EUA) com mais de 2.000m de altura em 2002. Foram quase 10 h de trabalho intenso, levou apenas uma corda para descer do topo de rapel. Começou a fazer *base jump* para sair da montanha rapidamente depois de escalá-la. Está sempre correndo riscos pela busca do contato extremo com o ambiente selvagem. Por estar sempre sozinho, seus desafios se tornam mais perigosos, mas se prepara muito porque sabe que qualquer erro pode ser fatal.

Spink (2001) defende uma dimensão positiva no enfrentamento dos riscos por meio da conexão entre risco e formação de caráter que expressa o valor educativo da aventura; a conexão entre risco e aposta, voltada para a economia de ganhos e perdas, e apostas em jogos e a que nos interessa, a conexão entre risco e aventura, que é definida como a disposição de corrermos riscos com o crescimento dos jogos de vertigem, ou seja, modalidades esportivas que exaltam a velocidade, a adrenalina, atividades que envolvem desafio, sobrevivência e vertigem (alpinismo, *surf*).

Spink (2008) fez uma pesquisa sobre as atividades de risco-aventura na mídia, utilizando uma amostra da revista *Veja* e percebeu dois movimentos, o primeiro é a profissionalização dos esportes de aventura, esses esportes tornam-se acessíveis ao público na oferta de pacotes turísticos. Sobre a profissionalização, cita a emergência dos esportes de ação na década de 1970 como a *Whitbread Ocean Race*, o Rali Paris-Dakar (1979) e o *Camel Trophy* (a partir de 1980). No final dos anos 1980 os ralis humanos como o *Raid Gauloise*, *Eco-Challenge* que eram corridas de aventura que envolviam várias modalidades como canoagem, rapel, escalada, *mountain bike*. Na amostra analisada, em 1987 temos a profissionalização do surfe; em 1988, a

do skate; e a do alpinismo em 1995. A profissionalização de alguns esportes depende dos avanços tecnológicos e da disponibilidade dessas novas tecnologias. As matérias voltadas para o lazer mostram que os esportes de aventura estão ao alcance de todos. Quanto ao aparecimento de novas modalidades de atividade de alpinismo, “O alpinismo é um esporte arriscado. Seus praticantes costumam defini-lo como a ciência de avaliar riscos e sobreviver”. Há outras matérias como “lazer com adrenalina”, que oferece informações sobre vários esportes de ação; “radical leve”, sobre pacotes de turismo de aventura para “gente que não é do ramo”; e uma matéria em que a emoção chega à terceira idade, “trocaram o pijama pelos prazeres da vida”. Spink conclui que o esporte em si tem poder de sedução, as pessoas compram os pacotes de turismo de aventura ou se tornam adeptas a alguma modalidade, integrando uma nova “comunidade de consumo”, a do risco-aventura.

Segundo Castells (2006), a transformação estrutural do mundo está associada a um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias da informação e comunicação que ele denomina de sociedade em rede e existe uma mudança na sociabilidade que é a emergência do individualismo em rede, que ele acredita que não é por causa da internet ou das novas tecnologias de comunicação. A sociedade em rede é global, difunde-se através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia, aquilo que denominamos globalização e de que trataremos com mais detalhes no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3 – A MUDANÇA DE PARADIGMA VIA CONSTRUÇÃO DA SOCIEDADE DE RISCO

Nas sociedades a circulação de informação e conteúdo simbólico é aspecto central da vida social que passa por significativas transformações. Podemos dizer que na década de 1970 surgiram muitas práticas de aventura que se disseminaram em grande escala. Na década de 1980 ocorreu o crescimento dessas práticas que se consolidaram na década de 1990. Muitos autores argumentam que estamos no limiar de uma nova era e surgem vários termos para essa transição como sociedade de informação, sociedade de consumo, pós-modernidade, modernidade tardia, sociedade do espetáculo, sociedade de risco, entre outros.

Para Giddens (1991), não basta inventar novos termos, estamos num período em que as consequências da modernidade estão se tornando mais radicalizadas e universalizadas do que antes. As instituições sociais modernas são diferentes de todos os tipos de ordem tradicional e, para uma análise do que é a modernidade, devemos estudar as discontinuidades em questão e diagnosticar as suas consequências. Uma característica é o ritmo de mudança, as civilizações tradicionais podem ter sido mais dinâmicas, mas a rapidez da mudança na modernidade é extrema. Uma segunda discontinuidade é o escopo da mudança em que diferentes áreas do globo são postas em interconexão virtualmente, e uma terceira diz respeito à natureza intrínseca das instituições modernas.

Segundo Bauman (2005), a era moderna foi marcada por migrações. Os imigrantes saíam das áreas mais desenvolvidas para as subdesenvolvidas por condições de sobrevivência. O excesso de população incapaz de manter um emprego ou herdar um status social em seu país de origem se deu por processos modernizantes avançados.

Para Lipovetsky (2007), houve muita discussão sobre a modernidade que se esgotou e chegou ao extremo, então, surgiu o termo pós-modernidade - velocidade máxima e sociedade do excesso. Ele utiliza o termo hipermodernidade em que o mais e o menos acontecem ao mesmo tempo. “Nunca se buscou tanto a magreza e nunca se teve tantos obesos. Nunca houve tanta liberdade para a expressão dos desejos e nunca houve tanta depressão. Nunca se buscou tanto o prazer e nunca se sofreu tanto por não se conseguir uma vida lúdica” (LIPOVETSKY, 2007, p. xviii). Essa é a era da mídia e da mediatização da vida. Estamos sempre conectados e podemos fazer o que quisermos, mas devemos ter cuidado para não sofrer decepções.

Segundo Turcke (2010), sensação significa percepção e é o momento de falarmos de uma “sociedade da sensação”. Isso não quer dizer que entramos numa nova época tal como fizeram as palavras “sociedade industrial”, “da informação”, “do risco”. Os riscos sempre existiram de maneiras diferentes em determinadas épocas, por exemplo. “A pressão de proclamar novos tipos de sociedade é uma característica da sociedade da sensação, e ela não é nova, pois há séculos já se trama. Ela também já foi nomeada *A sociedade do espetáculo* - Guy Debord” (TURCKE, 2010, p. 11). A televisão conseguiu “trazer o mundo para casa”.

Para Charaudeau (2013), informação, comunicação e mídia são as palavras da moda e existe distinção entre os termos. Informação e comunicação nos remetem a fenômenos sociais, a mídia se apossa dessas noções para integrá-las às lógicas econômicas, tecnológicas e simbólicas. A lógica econômica e a tecnológica são incontornáveis, mas a simbólica constrói as representações dos valores que subjazem a suas práticas, criando e manipulando signos, produzindo sentido. A televisão é um desafio de espetacularização com domínio do visual e do som que combina imagem e palavra na fabricação do imaginário para as pessoas. A televisão tenta articular três espaços:

Um espaço externo, onde surgem os acontecimentos do espaço público, um espaço interno, onde se desenrola a cena midiática de representação dessa realidade, e um espaço interno-externo, que seria o lugar em que se articula uma relação simbólica de contato entre a instância midiática e a instância telespectadora. (CHARAUDEAU, 2013, p. 223).

Assim, a televisão mostra, relata, comenta e proporciona, ao telespectador, interesses e emoções. Ela fornece, ao espectador, a falsa sensação de contato perceptivo direto com a realidade. A linguagem da televisão permite espetacularizar quase todas as modalidades esportivas, o que faz surgir uma nova modalidade de consumo, o esporte telespetáculo (Betti, 1999).

Llosa (2013) fala da civilização do espetáculo, um mundo ocupado pela diversão para escaparmos do tédio.

Esse ideal de vida é perfeitamente legítimo, sem dúvida. Só um puritano fanático poderia reprovar os membros de uma sociedade que quisessem dar descontração, relaxamento, humor e diversão a vidas geralmente enquadradas em rotinas deprimentes e às vezes imbecilizantes. Mas transformar em valor supremo essa propensão natural e divertir-se tem consequências inesperadas: banalização da cultura, generalização da frivolidade e, no campo da informação, a proliferação do jornalismo irresponsável da bisbilhoteira e do escândalo. (LLOSA, 2013, p. 30).

“Os espectadores não têm memória; por isso também não têm remorsos nem verdadeira consciência. Vivem presos à novidade, não importa qual, contanto que seja nova” (LLOSA, 2013, p. 45).

3.1. CARACTERÍSTICAS DA MODERNIDADE

Para Giddens (1991), torna-se importante compreendermos a transformação do tempo e espaço. Antigamente as pessoas possuíam maneiras de calcular o tempo, que era a base da vida cotidiana. A invenção do relógio mecânico teve grande significado na separação entre tempo e espaço. A padronização do calendário e do tempo através de regiões foram os principais aspectos. Devemos enfatizar a distinção entre espaço e lugar. Lugar se refere à localidade, cenário físico da atividade social, situado geograficamente. Nas sociedades pré-modernas, espaço e tempo coincidem amplamente, em condições de modernidade, “os locais são completamente penetrados e moldados em termos de influências sociais bem distantes deles” (GIDDENS, 1991, p. 27).

Segundo Thompson (2014), o uso dos meios de comunicação pode alterar as dimensões espaço-temporais da vida social e as características do mundo moderno são resultado de um conjunto de transformações que dependem de condições históricas específicas. Ocorreram mudanças econômicas, políticas, e a preparação para a guerra teve papel fundamental no processo de alterações políticas. Se houve transformações culturais, apesar de importantes e interessantes, estas são inapreensíveis, variadas e extremamente complexas; as mudanças ocorridas numa região podem não ter ocorrido em outra ou podem ter ocorrido de maneira diferente. Para discernir as transformações culturais, devemos focalizar os meios de produção e circulação das formas simbólicas no mundo social (mediação da cultura) ao invés de valores, atitudes e crenças.

Para Betti (1998), é impossível falar do esporte moderno sem associá-lo às mídias. A partir de 1960, com as transmissões ao vivo de eventos esportivos, surge o telespectador. “O dinheiro injetado pela televisão no sistema esportivo, por patrocinadores, foi fator decisivo para o incremento do profissionalismo no esporte” (BETTI, 1998, p. 33). A sociologia do esporte designou o esporte espetáculo a partir de 1980 e agora podemos falar do esporte telespetáculo, construído pela televisão, de onde temos uma nova visão do evento esportivo, ela estabelece com o espectador uma relação guiada por interesses mercadológicos e impõe um novo imaginário,

busca fascinar as pessoas, “vive-se a emoção dos outros”. A televisão promove mudanças rápidas de planos e imagens, mostra a realidade de maneira fragmentada.

[...] os bens culturais estão agora à disposição de todos, por intermédio da televisão, do jornal, do rádio, etc., tornando possível a absorção das noções e a recepção de informação de maneira leve e agradável; estamos vivendo numa época de alargamento da área cultural, na qual se realiza a circulação de uma arte e de uma cultura “popular”. (BETTI, 1998, p. 41)

Em 180 h de gravação em videocassete das seis principais redes de televisão brasileira, ficaram evidenciadas nove “direções” do discurso televisivo: falação, cotidiano, ao vivo, nostalgia, adrenalina!, esporte global, anúncio publicitário, veja de novo e espetacular!. A falação informa, atualiza, cria expectativas, promete, critica e introduz a linguagem tecnológica e científica; no cotidiano, vemos esporte nos desenhos, seriados, novelas, a presença de técnicos e atletas em vários tipos de programa; ao vivo, começa com preliminares: comentários, entrevistas, previsões, cria-se uma expectativa de um evento emocionante; nostalgia, para informar o que aconteceu no passado, vitórias, derrotas, história dos campeões anteriores, entre outras; adrenalina.

“A melhor forma de se quebrar a rotina, cair no magnífico mundo da aventura, sentir a adrenalina correr solta pelo corpo. O que vale é estar na terra, no ar ou no mar, apreciar a natureza e os seus presentes.” A abertura do programa dedicado aos “esportes radicais” resume muito bem esse enfoque do esporte. Aventura, emoção, ação e perigo em motos, pranchas de surfe, *mountain-bikes*, caiaques e saltos de pára-quedas no cenário deslumbrante [...] À “curtição” da natureza, opõe-se o equipamento variado e sofisticado: joelheira, capacete, cotoveleiras, botas protegidas, pranchas especiais. Há sempre o perigo de quebrar os dentes, fraturar costelas, perfurar o baço. (BETTI, 1998, p. 76).

Esporte global, a profusão de línguas, raças e nacionalidades nas imagens cruza oceanos e continentes; o anúncio publicitário é a síntese de tudo; veja de novo, o *replay* fomenta a dramaticidade e a espetacularização do esporte; espetacular! o close, o replay, a busca por um ângulo exclusivo para o telespectador, ao vivo. Até os acidentes são espetaculares, como exemplo, a morte de *Senna em cena*.

Betti (1999) fez uma pesquisa na TV a cabo do canal SPORTV no período de 24/08 a 02/09 de 1997 das 10 h às 23 h. Foram gravadas 107 h. No quadro abaixo podemos notar que, quantitativamente, houve predominância de programas dedicados aos “esportes radicais”.

QUADRO 3 – PESQUISA SPORTV.

PROGRAMAS	PREDOMINÂNCIA
Esportes radicais	20,1%
Automobilismo/motociclismo	5,1%
Partidas de futebol	18,2%
Partidas de tênis	13,1%
Propagandas	15%
Noticiários sobre futebol	5,1%

FONTE: Betti, 1999.

Um típico programa dedicado aos esportes radicais *promete* “duas horas de ação sem limite”, “muita loucura”, “aventura”, “costumes e manias das tribos”. A abertura do programa dedicado aos “esportes radicais” resume muito bem o enfoque desses esportes. Aventura, emoção, ação e perigo em motos, pranchas de *surf*, *mountain-bikes*, caiaques e saltos de paraquedas em cenários deslumbrantes. À “curtição” da natureza, opõe-se o equipamento variado e sofisticado: joelheira, capacete, cotoveleiras, pranchas especiais. Tudo é *show*, esporte, lazer, prazer, aventura, confraternização.

Betti (1999) diz que a “marca registrada” da TV a cabo são os esportes radicais ou de ação que não se prestam à espetacularização nas transmissões ao vivo. As coberturas dos eventos radicais são editadas para depois serem transmitidas. Ele dá o exemplo das competições de *surf*, que são longas e aborrecidas para o telespectador, mas, agora, as transmissões são ao vivo pelos canais ESPN, como veremos a seguir.

A televisão é capaz de criar gostos, tendências, modalidades de apreciação que se tornam determinantes para a cultura. Pastori (2015) considera que o obstáculo para o crescimento do *surf* no Brasil e no mundo foi a dificuldade de este entrar na televisão por causa do formato das competições, qual emissora ficaria 15 min ao vivo mostrando uma bateria sem ondas? Cada segundo na TV é valioso demais, mas, com a vitória de Gabriel Medina em 2014, essa situação vem mudando. A entrada dos programas de *surf* nos canais fechados teve início nos anos 1980 com o programa Realce, apresentado pelos pioneiros do *surf*, Ricardo Bocão e Antonio Ricardo; o programa Zona de Impacto, no SportTV, que focava mais o *surf*. Atualmente temos o canal Woohoo, que surgiu em 2006, dedicado aos esportes de ação, e o canal Off, lançado em 2011

pela GLOBOSAT, que tem na programação: *Brazilian Storm*, Mundo Medina, Pedro vai pro mar, Desejar Profundo, documentários e muito mais, são 24 h de esporte de aventura³¹.

O esporte espetáculo é praticado por atletas profissionais de alto nível. Midwinter (1986 *apud* Betti, 1998) aponta que a televisão possibilita acompanharmos eventos, personalidades, equipes em detalhe, dissemina estatísticas e indicadores de performance, produz a melhor visão do evento e permite o *replay*. Através da recepção de informações e imagens sobre o esporte, a combinação do sucesso com a imagem do produto torna o esporte interessante para a indústria.

Em Kellner (2003) temos a cultura do espetáculo em que as novas multimídias e o crescimento do ciberespaço se tornam espetáculos de tecnocultura que intensificam a forma-espetáculo da cultura da mídia e argumenta

que espetáculos são aqueles fenômenos de cultura da mídia que representam os valores básicos da sociedade contemporânea, determinam o comportamento dos indivíduos e dramatizam suas controvérsias e lutas, tanto quanto seus modelos para a solução de conflitos. Eles incluem extravagâncias da mídia, eventos esportivos, fatos políticos e acontecimentos que chamam muito a atenção, os quais denominamos notícia. (KELLNER, 2003, p. 5).

Para Kellner (2003), o espetáculo seduz e fascina a sociedade de consumo e a sociedade espetacular dissemina seus produtos por meio de mecanismos culturais de lazer e consumo.

A partir da tradição do espetáculo, as formas contemporâneas de entretenimento, desde a televisão até o palco, incorporam a cultura do espetáculo a seus empreendimentos, transformando o filme, a televisão, a música, o drama e outras áreas da cultura, produzindo novas formas de cultura espetaculares tais como o ciberespaço, a multimídia e a realidade virtual. (KELLNER, 2003, p. 7).

Kellner (2003) conclui que a cultura do espetáculo forma uma nova configuração da economia, sociedade, política e vida cotidiana, com o surgimento de diversos espetáculos, de megaespetáculos e de espetáculos interativos.

Para Rein (2008), as novas tecnologias tiveram e continuam tendo grandes consequências para os esportes. No mundo tradicional da mídia, as redes de televisão passaram a ser a grande fonte de renda, o patrocinador pagava a conta, a rede tinha seu lucro e o esporte, uma comissão. Hoje é possível baixar os programas e assistir a eles a qualquer momento, mas, para o anunciante, as transmissões ao vivo são mais atraentes num mercado competitivo. Temos, por outro lado, um

³¹ Esses canais fazem parte da rede fechada da televisão.

meio de sucesso no mercado da mídia, a ESPN, que depende mais das receitas com assinatura do cabo e é considerado o gigante da mídia esportiva, com nove canais de televisão, mais de 700 estações de rádio afiliadas, uma revista, um site na internet, restaurantes, telefones celulares, videogames e está em mais de 180 países do mundo inteiro. Muitas mudanças ocorreram na indústria do esporte e, apesar de hoje existirem mais esportes, mais fãs e maiores receitas do que em qualquer época da história, *os esportes estão em risco* pelas seguintes mudanças:

Uma explosão nos rendimentos dos esportes e um correspondente aumento dramático nas oportunidades para a expansão do esporte; cobertura pervasiva e convergente da maioria dos esportes pelos meios de comunicação de massa; a reumanização e posterior declínio dos heróis dos esportes; uma desconfiança crescente em relação a salários e federações, equipes e atitudes dos astros; uma crescente suspeita sobre resultados arranjados, bem como em torno da desigualdade salarial, uso de drogas e cartões de apostas; uma audiência altamente segmentada, com preferência crescente pela personalização e a institucionalização das apostas como uma forma aceitável de participação dos fãs. (REIN, 2008, P. 41).

Muitos eventos campeões de público tiveram diminuição da audiência, provocando menores rendas por causa da televisão. A reação da indústria a um mercado em rápida mudança se resume a oferecer mais promoções, mais marketing e mais publicidade. Diante desse cenário, Rein apresenta como se deu a evolução da indústria do esporte através de três gerações dos esportes.

QUADRO 4 – GERAÇÕES DO ESPORTE.

	GERAÇÃO DO MONOPÓLIO 1900-1950	GERAÇÃO DA TELEVISÃO 1950-1990	GERAÇÃO DOS MELHORES MOMENTOS 1990-TEMPOS ATUAIS
CULTURA	Rápido crescimento da população, duas guerras mundiais, o materialismo da década de 1920, e a Grande Depressão marcaram esta geração. Os esportes foram industrializados pela primeira vez nessa época, e contavam com uma base de torcedores	A televisão virtualmente saturou o mercado. Novos tipos de esportes de consumo emergiram e redefiniram as práticas da indústria.	Surgiu uma nova sociedade de informação. Os eventos mais tradicionais dos esportes foram reconfigurados como melhores momentos e conversas interativas na internet, havendo também um crescente foco no mercado jovem.

	predominantemente masculina.		
PRODUTOS	Um número limitado de modalidades esportivas dominava a indústria: beisebol, corridas de cavalo, boxe, futebol internacional, hóquei, futebol americano (universitário e profissional), o que resultava em confrontos e opções limitadas para os torcedores.	O futebol americano e o basquete tornaram-se os principais esportes profissionais. Esportes tradicionais – como turfe e boxe – entraram em declínio, esportes especiais para a TV – como luta livre profissional, roller derby e esqui – encontraram audiências imensas e entusiastas nos primeiros anos de difusão.	Esportes radicais e outros voltados para os jovens tornaram-se dominantes. O individualismo é cada vez mais pronunciado e, em conjunto com as inovações tecnológicas, deixa mais incerto o mercado para os esportes coletivos.
DISTRIBUIÇÃO	Os principais meios de comunicação eram eventos ao vivo, rádio, jornais e revistas. Os fãs precisavam comparecer aos estádios para ver o jogo e com frequência vivenciavam o esporte conduzidos pelas observações de jornalistas e locutores de rádio.	Esportes narrados pelo rádio passaram a perder influência, e a audiência da televisão tornou-se líder em esportes ao vivo. Jornais e revistas mudaram seu estilo a fim de concorrer com a TV e passaram a deixar em segundo plano a narração das competições, dando preferência para as histórias pessoais.	Novas mídias tornam-se dominantes. Quase que diariamente surgem inovações que deixam o mercado esportivo mais segmentado e proporcionam novas opções aos esportistas.
ESTRUTURA DE PODER	O poder na relação diretores-atletas pendia inteiramente em favor dos proprietários, comissão de credores, técnicos, promotores, dirigentes das ligas e patrocinadores.	O poder no relacionamento diretor-jogador tornou-se tanto mais equilibrado quanto conflituoso, à medida que sindicatos, agentes e televisões, às vezes diretamente, influíam sobre os contratos.	O poder na geração dos melhores momentos fica um tanto diluído, à medida que a mídia, os agentes, os atletas, os proprietários e os patrocinadores entram em conflitos mútuos relacionados com receitas e exposição pública. Surge um número crescente de exemplos em que os proprietários assumem

			franca oposição às exigências dos atletas e dos agentes, à medida que os interesses em jogo assumem valor cada vez maior e os conflitos em torno dos direitos das mídias continuam a crescer.
INFRA-ESTRUTURA	As temporadas eram claramente demarcadas. Grandes estádios de futebol americano e várias instalações multifuncionais foram construídos durante essa geração.	As temporadas passaram a ser quase indistinguíveis e a se superpor, ameaçando com isso a manutenção da fidelidade dos torcedores em relação principalmente às equipes. Os estádios em forma de domos estavam em moda e as instalações imensas, impessoais e abertas se tornaram cada vez mais comuns.	O conceito das temporadas esportivas claramente definidas vai perdendo significado. Os torcedores têm condições de acesso a informações e melhores momentos de seu esporte favorito em todas as épocas do ano. Os estádios se transformam em centros integrados de diversas experiências, com forte ênfase em temas que representam a identidade do lugar.
ATRAÇÃO	A captação de torcedores funcionava à base de estratégias promocionais e de publicidade que muitas vezes priorizavam o acesso e o custo dos ingressos. A cultura dos astros começava a ganhar corpo como uma das maiores atrações.	Os programas esportivos ficaram mais especializados, recorrendo ao marketing, às relações públicas e de publicidade. A indústria do esporte tornou-se mais quantitativa, informando-se cada vez mais a partir dos dados levantados em pesquisas sobre esportes e preferências relativas ao consumo de produtos.	Todo mundo busca estratégias destinadas a gerar receitas a partir de novas fontes de mídia e de manter a lucratividade das antigas. Os torcedores acostumam-se a interagir com os esportes e se mostram cada vez mais dispostos e preparados a participar de produções de conteúdo esportivo.

FONTE: Rein, 2008.

Como observado no quadro acima, a geração do monopólio marcou o início do patrocínio dos atletas que tiveram suas imagens expandidas fora do ambiente de competição e foi considerada a era de ouro dos símbolos comercializáveis. A temporada dos esportes era demarcada e raramente se sobrepunha. Na geração da televisão, em 1961, a rede ABC produziu um programa que destacava esportes pouco divulgados, como saltos de esqui e descida de montanha, chamado *Wide World of Sports* que proporcionou ao público o desenvolvimento dos esportes radicais. Quanto à geração dos melhores momentos, no relacionamento com a mídia, os vencedores são a rapidez e a imagem visual, e os comerciais, que duravam 60 s, hoje duram 5 s. Os hábitos midiáticos dos jovens passam por mudanças e é necessário fazer marketing para as gerações mais idosas de torcedores, o que se torna um grande desafio (REIN, 2008).

Os produtos esportivos viram intensificadas suas oportunidades de exposição nessa geração em função do aumento do número de canais de distribuição. Embora os esportes dominantes das Gerações do Monopólio e da Televisão estejam ainda ativos, a introdução de novas modalidades e a emergência de outras acabaram complicando o mercado. As novas atrações de maior impacto são justamente os esportes radicais, entre os quais se incluem o skateboarding, surfe, snowboard, motocross e BMX. (REIN, 2008, p. 56).

Essa geração está centrada nos astros e nos eventos. Como exemplo, no *skateboarder* Tony Hawk promove seu nome e seu esporte por meio de várias edições de seu videogame, como um dos principais astros dos X Games e pela promoção de marcas como o McDonald's e a Quiksilver (REIN, 2008).

Utilizamos, acima, os termos virtual e ciberespaço, mas, antes de apresentá-los, vamos mostrar a classificação dos jogos proposta por Caillois (1990) por meio de quatro categorias fundamentais: *Agôn* – quando dois indivíduos ou duas equipes se defrontam em condições ideais, implica disciplina e perseverança (tênis, futebol, esgrima); *Alea* – jogo de dados, de sorte, procura vencer o destino e não um adversário. *Agôn* e *alea* traduzem atitudes opostas e, de certa forma simétricas, e oferecem condições de igualdade entre os jogadores. *Mimicry*, em inglês, designa o mimetismo, e mímica e disfarce são os aspectos fundamentais. As grandes manifestações esportivas podem ser consideradas um *agôn* e um *mimicry* pela identificação com o campeão. A *mimicry* é invenção incessante e apresenta todas as características do jogo, menos a continuada submissão a regras. A única regra é fascinar o espectador. E, por último, a que mais nos interessa, o *ilinx* – a busca da vertigem, perder a estabilidade da percepção. Caillois cita como exemplo o ritual dos *voadores* mexicanos ou uma criança que, rodando rapidamente, atinge um

estado centrífugo, de fuga e de evasão, e, após, o corpo reencontra seu equilíbrio, faz por brincadeira e sente prazer com isso.

Seguindo o fio condutor, precisamos demarcar melhor a noção “virtual”, bastante divulgada nos dias de hoje. “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. [...] o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferente” (LÉVY, 1996, p. 15). Atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades, e a virtualização, o movimento inverso da atualização. A principal modalidade da virtualização é o desprendimento do aqui e agora, ou seja, o virtual “não está presente”.

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. [...] A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária eletrônica ou por correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. (LEVY, 1996, p. 21).

Sendo assim, para Lévy (1996), o primeiro grau da virtualização é a invenção de novas velocidades. Destaca também a virtualização dos corpos por meio de algumas funções somáticas como a percepção que é externalizada pelos sistemas de telecomunicação que virtualizam os sentidos. Através de uma fotografia, um vídeo, podemos perceber as sensações de outra pessoa, em outro momento e outro lugar. “Podemos quase reviver a experiência sensorial completa de outra pessoa” (LÉVY, 1996, p. 28). O desenvolvimento das práticas esportivas de conquistar novos meios, ultrapassar limites, intensificar as sensações e explorar outras velocidades é específico de nossa época. Por meio da natação, domesticamos o meio aquático. No alpinismo, há a adaptação ao ar rarefeito, frio intenso e subida implacável. Trata-se do mesmo movimento de saída de norma e de hibridação. Os esportes extremos de tensão são as práticas de queda, representadas pelo paraquedismo, voo de asa delta, salto de *bungee jump*, e de deslizamento como esqui alpino, esqui aquático, *surf* e *windsurf*. São esportes individuais que não necessitam de grandes equipamentos e intensificam ao máximo a presença física aqui e agora que obtemos estremecendo os limites.

Entre o ar e a água, entre a terra e o céu, entre a base e o vértice, o surfista ou aquele que se lança jamais está inteiramente *presente*. Abandonando o chão e seus pontos de apoio, ele escala os fluxos, desliza nas interfaces, serve-se apenas de linhas de fuga, se vetoriza, se desterritorializa. Cavalgador de ondas, vivendo na intimidade da água, o surfista californiano se metamorfoseia em surfista da Net. [...] Torna-se velocidade, passagem, sobrevôo. Ascensional mesmo quando parece cair ou correr na horizontal, eis o corpo glorioso daquele que se lança ou do surfista, seu corpo virtual. (LÉVY, 1996, p. 32).

O corpo sai de si mesmo, essa virtualização é analisada como mudança de identidade, como reinvenção, o corpo assemelha-se a uma chama que, frequentemente, é isolada, quase imóvel ou corre para fora de si mesma, intensificada pelos esportes. “O crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem” (LÉVY, 2010, p. 11). Assim, ele define os termos:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 2010, p. 17).

Para Lévy (2010), a função principal do ciberespaço é o acesso a distância aos diversos recursos de um computador, a transferência de dados, a troca de mensagens, as conferências eletrônicas e um sistema de comunicação direta entre as pessoas conectadas a uma conferência no mesmo momento. Sua emergência acontece a partir dos anos 1970, na época da “contracultura”, na Califórnia, foi inventado o computador pessoal. Nos anos 1980, a era da multimídia e início dos anos 1990, “as tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento” (LÉVY, 2010, p. 32).

Do ponto de vista das mídias, a televisão, por exemplo, deve anunciar notícias sensacionais e mostrar imagens espetaculares como as dos esportes de aventura, extremos, exibidos no canal OFF. As experiências virtuais permitem maior divulgação dos esportes de aventura. As pessoas podem usufruir das sensações por meio dos jogos virtuais. Em Brasília foi inaugurado o simulador de paraquedismo *indoor*, o iFLY, cujo objetivo é oferecer a sensação de voar sem os riscos naturais e com um custo mais baixo (Soares, 2016). Para quem gosta do *surf*,

há um simulador a bordo de alguns navios da Royal Caribbean. A experiência pode ser bem real na emoção e nas quedas. Dá até para investir em manobras de *bodyboarding*, já que a atração promove ondas equivalentes às do mar, em uma plataforma toda almofadada (Navega fácil, 2015).

Sendo assim, temos uma reconfiguração das práticas esportivas. Antigamente as crianças se encontravam num campo de futebol para jogar, hoje se encontram numa Lan House para jogar de forma virtual. Em 2006 foi lançado o Wii em que o jogador interage com o game, proporcionando uma atividade física.

3.2. SOCIEDADE DE CONSUMO

Em Elias (2001), temos, de um lado, o *ethos* social dos burgueses que são obrigados a manter o consumo diário abaixo do nível do que recebem para terem ganhos no futuro. A estratégia de ganhos e despesas, em longo prazo, propicia a obtenção de status e prestígio e, nas sociedades em que predomina o *ethos* do consumo em função do status, as despesas em geral dependem do nível social, do prestígio adquirido ou almejado. A obrigação de gastar de acordo com o nível social requer disciplina no uso do dinheiro que, se não for bem utilizado, há o risco de se ficar arruinado e perder o respeito da sociedade. Os gastos por prestígio, consumir sob pressão para ganhar status são encontrados em muitas sociedades.

A pressão social para o consumo em função do status e a concorrência pelo prestígio, que exige despesas financeiras como símbolo de status, com certeza não desapareceram. Muito do que se diz aqui acerca da sociedade de corte sugere analogias com as sociedades de nações industrializadas, facilitando uma compreensão conceitual mais precisa de semelhanças e diferenças estruturais. (ELIAS, 2001, p. 90).

Elias (2001) observa que existe uma pressão social por meio de várias formas de consumo da alta sociedade industrial, condicionada pela rivalidade, na exibição de símbolos de prestígio que são mais privatizados do que na sociedade de corte. Nas sociedades industriais os mais ricos economizavam e investiam uma parte do que recebiam, ao contrário dos ricos da sociedade de corte que gastavam tudo no consumo representativo.

Para Canclini (1999), não existe uma teoria sociocultural do consumo, ele propõe algumas linhas de interpretação e começa com uma definição de consumo:

é o conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e os usos dos produtos. Esta caracterização ajuda a enxergar os atos pelos quais consumimos como algo mais do que simples exercícios de gostos, caprichos e compras irrefletidas, segundo os julgamentos moralistas, ou atitudes individuais, tal como costumam ser explorados pelas pesquisas de mercado. (CANCLINI, 1999, p. 77).

Canclini destaca outros estudos que consideram o consumo um ciclo que começa com a geração de produtos, expansão do capital e reprodução da força de trabalho. Dessa forma, não são os gostos individuais que determinam o que, como e quem consome. O sistema econômico “pensa” em como aumentar os lucros para prover os membros da sociedade com alimentação, habitação, transporte e diversão.

Quando vemos a proliferação de objetos e de marcas, de redes de comunicação e de acesso ao consumo, a partir da perspectiva dos movimentos de consumidores e de suas demandas, percebemos que as regras – móveis – da distinção entre grupos, da expansão educacional e das inovações tecnológicas e da moda também intervêm nestes processos. (CANCLINI, 1999, p. 78).

Temos os que estudam o consumo por meio da diferenciação e distinção entre as classes e os grupos. As relações sociais se constroem por meio da disputa pela apropriação dos meios de distinção simbólica que nos remete a alguns textos de Bourdieu e Baudrillard.

Para Baudrillard (2008), a felicidade é a referência da sociedade de consumo e ele analisa o processo de consumo sob dois aspectos:

1. Como *processo de significação e de comunicação*, baseado num código em que as práticas de consumo vêm inserir-se e assumir o respectivo sentido. O consumo revela-se aqui como sistema de permuta e equivalente de uma linguagem, sendo abordado neste nível pela análise estrutural. 2. Como *processo de classificação e de diferenciação social*, em que os objectos/signos se ordenam, não só como diferenças significativas no interior de um código, mas como valores estatutários no seio de uma hierarquia. Nessa acepção, o consumo pode ser objecto de análise estratégica que determina o seu peso específico na distribuição dos valores estatutários (com a implicação de outros significantes sociais: saber, poder, cultura, etc.). (BAUDRILLARD, 2008, p. 66).

Não se consome o objeto, mas os signos que distinguem o indivíduo pela lógica individual da satisfação sobre a lógica individual da diferenciação. A analogia do tempo com o dinheiro é fundamental para analisarmos o “nosso” tempo e é no corte entre o tempo de trabalho e o tempo livre que se baseiam as opções fundamentais da sociedade de consumo. Tempo é dinheiro e constitui uma mercadoria rara e preciosa, e o tempo livre, para ser consumido, tende a ser comprado (BAUDRILLARD, 2008).

Featherstone (1995) identifica três perspectivas sobre a cultura de consumo. A primeira diz respeito à expansão da produção capitalista de mercadorias, que resultou na proeminência do

lazer, e das atividades de consumo nas sociedades ocidentais contemporâneas. Em segundo lugar, a satisfação proporcionada pelos bens e seu acesso socialmente estruturado são um jogo de soma zero, as pessoas usam as mercadorias para criar vínculos ou estabelecer distinções sociais. Por último, há a questão dos prazeres emocionais do consumo, os sonhos e os desejos celebrados no imaginário cultural consumista. Fica difícil a leitura do *status* do portador das mercadorias por seu fluxo constante. Destacamos a importância do gosto e do capital cultural que capacitam grupos para a compreensão e classificação das mercadorias novas e a maneira de usá-las. “Estamos rumando para uma sociedade sem grupos de *status* fixos, na qual a adoção de estilos de vida fixos por grupos específicos (manifestados na escolha das roupas, atividades de lazer, bens de consumo, disposições corporais) está sendo ultrapassada” (FEATHERSTONE, 1995, p. 119). A profusão de informações e a proliferação de imagens tornam irrelevantes as divisões sociais.

Para Lipovetsky; Serroy (2015), a economia e a cultura estão interligadas, o que corresponde à culturalização da mercadoria. O ambiente comercial de imagens e de lazeres, de espetáculos e de comunicação constitui a cultura. Trata-se da hipercultura midiática-mercantil que constrói as indústrias do cinema, da música, da televisão e da publicidade através da moda, do turismo, cujas características são a sedução, o espetáculo e a diversão de massa. A publicidade divulga estilo e criatividade. O esporte, transmitido em milhões de telas, pela maneira como é posto em imagens, torna-se um megaespetáculo. O capitalismo de consumo se torna empresário de uma inovação cultural, destinada à distração das grandes massas, uma hipercultura de objetivo mercantil, baseada nos recursos do espetáculo.

Falou-se muito que a “sociedade do espetáculo” havia sido superada num mundo dominado pelas redes interativas e pelo virtual, pelos referenciais da autenticidade e da transparência. Esse diagnóstico é manifestamente inexato. De fato, nunca a dimensão espetacular teve tanto relevo em tantos domínios da oferta mercantil, cultural e estética. Há de se convir: a lógica espetacular continua governando todo um conjunto de produções mercantis. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 264).

As imagens passam a ser consumidas como referenciais de identificação do indivíduo. “Quando o mundo real se transforma em simples imagens, as simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes de um comportamento hipnótico” (DEBORD, 1997, p. 18). “O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (p. 14). “À medida que a necessidade se encontra socialmente sonhada, o sonho se

torna necessário. O espetáculo é o sonho mau da sociedade moderna aprisionada, que só expressa afinal o seu desejo de dormir” (p. 19).

A alienação do espectador em favor do objeto contemplado se expressa assim: quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos compreende sua própria existência e seu próprio desejo. [...] O espetáculo na sociedade corresponde a uma fabricação concreta da alienação. A expansão econômica é sobretudo a expansão dessa produção industrial específica. O que cresce com a economia que se move por si mesma só pode ser a alienação que estava em seu núcleo original. [...] O espetáculo é o capital em tal grau de acumulação que se torna imagem. (DEBORD, 1997, p. 24-25).

Para Debord (1997), o que o espetáculo faz ver é o mundo da mercadoria que ocupou totalmente a vida social. “O consumidor real torna-se consumidor de ilusões. A mercadoria é essa ilusão efetivamente real, e o espetáculo é sua manifestação geral” (p. 33), ou seja, a mercadoria, potencializada pela imagem espetacular, está carregada de significados e valores que são desejados, consumidos, realizando sonhos e estilos de vida.

Segundo Lipovetsky; Serroy (2015), a sociedade do hiperespetáculo compreende oito eixos fundamentais. Primeiro, a sociedade do espetáculo coincidiu com o nascimento e crescimento da televisão. Com o passar dos anos, o número crescente de redes e canais veio acompanhado por uma profusão de imagens.

No Hawaii, fotógrafos e surfistas se unem para produzir imagens que irão marcar a temporada. Nunca uma foto vai ser igual a outra no North Shore, já que a cada ano as manobras evoluem, os ângulos mudam e, principalmente, o mar nunca se repete. Quando os quatro meses em Oahu chegam ao fim, os computadores da Surfar ficam lotados de fotos incríveis e escolher quais publicar é uma tarefa difícil. (TOJAL, 2015).

Através da internet, leitores de DVD, TV a cabo e digital, entramos na era da superabundância midiática e do hiperespetáculo. Com a chegada da “*smart TV*”, a televisão se torna um centro de multimídia de lazer interativo, o hiperteleespectador tem acesso às redes sociais, filmes sob demanda, programas que já foram exibidos na TV, fotos e vídeos familiares, entre outros. “Uma TV hiperespetacular que abre um mundo ilimitado de imagens e programas” (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 265).

Segundo, a oferta cultural sucedeu um consumo descoordenado porque podemos ver tudo em qualquer lugar e a qualquer hora, cedendo lugar a um consumo individualista. Terceiro,

De acordo com Debord (1997) “a separação é o alfa e o ômega do espetáculo”. Mas, precisamente, o capitalismo artista não cessa de misturar, de entremear os domínios econômicos e culturais, de cruzar as esferas do comércio, da moda, do star-system, da arte, do divertimento, do show business. A uma ordem de “separação generalizada” sucede uma de transversalidade, de desdiferenciação, de hibridação, que por isso mesmo se faz acompanhar de inúmeros efeitos hiperespetaculares que são como que “mutações”. A hipermodernidade espetacular é de essência transtestética. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 266).

Quarto, as pessoas, se pensam em termos de imagens, entram em cena através das redes sociais ou diante das câmeras. Os atletas são filmados em estádios e mudam sua maneira de ser, dependendo da câmera que os filma. Os indivíduos fabricam e difundem em massa imagens, agem e se mostram em função da imagem de si que querem ver projetada.

Rebel (2015a), em meio aos arquivos fotográficos, escolheu as fotos de Everton Luis que fotografou surfistas com flash no escuro da noite:

Minha primeira queda com o flash e já tive uma foto vendida para publicidade. Com esse incentivo, ficou claro que eu deveria ir mais para água neste horário. Fugir do crowd é um bom motivo também, ainda mais nos picos famosos como Padang, Bingin e Uluwatu. (EVERTON LUIS in REBEL, 2015a, p. 117).

Os surfistas precisam se adaptar a pegar onda no meio da escuridão e receber uma luz forte em sua direção.

Lembro do Jê reclamando de não conseguir enxergar no escuro. Descia cada onda na adrenalina e ficava totalmente cego quando o flash disparava. Ele tomou um caldo na minha frente que foi meio sinistro (risos). (EVERTON LUIS in REBEL, 2015a, p. 121).

“Você vê um vulto preto passando e vem o flash assim: ‘pááá’. Fica muito visual, dá um ‘up’ a mais na foto. É diferente. Não é uma parada normal... Dá umas cores. Acho que no futuro vários fotógrafos vão querer ter um flash para tirar foto no final de tarde, escurecendo, é uma evolução.” (DÁVIO FIGUEIREDO in REBEL, 2015a, p. 122).

Assim como os surfistas, os fotógrafos também precisam evoluir: “As sessões foram se criando e tinha que inventar algo mais inovador”, disse Everton.

Quinto, o universo do espetáculo faz com que os consumidores vivam experiências sensoriais e imaginárias, “aventuras” sensitivas e emocionais através dos filmes em 3D, das viagens, de hotéis exclusivos, dos parques de lazer. O hiperespetáculo é a peça principal da “economia da experiência”. Sexto, a avalanche de imagens, por meio de filmes, séries, revistas e

de grandes estruturas culturais como shopping centers, resorts, megacomplexos de lazer, tem como tarefa provocar emoções e estímulos imediatos.

Nesse sistema em que os signos remetem apenas a eles mesmos, sem outra finalidade senão o impacto espetacular, midiático e mercantil, somos testemunhas de uma orgia de artifícios, de brilhos e efeitos publicitários, de eventos supermediatizados e emocionais, de extravagâncias e de imagens extremas. [...] O mundo vindouro se anuncia como um amontoado de espetáculos funcionando na base do sensacionalismo, da intimização e da emocionalização das telas, da informação e da política. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 268).

Sétimo, a era do *star-system*, a estrelização que se aplica a todas as atividades, os políticos, os homens de negócio, os esportistas, apresentadores de televisão, todos os seus ícones mundializados, suas paradas de sucesso, seus prêmios, seus best-sellers. E, por último, no passado, “grandes” espetáculos, cerimônias e festividades deslumbrantes. Hoje, o divertimento “turístico”, o sonho e o prazer imediato dos consumidores. A união do econômico, do divertimento e da sedução que transforma todas as coisas em espetáculo, visando a prazeres e emoções a serem incessantemente renovados.

Para Lipovetsky; Serroy (2015), estamos na era do divertimento, marcada pela hibridização da mercadoria, da emoção e da distração de massa. A sociedade do hiperespetáculo é a do excesso, do gigantismo, dos recordes de todos os tipos que atuam em todas as esferas. Como exemplo, no filme “Caçadores de emoção – além do limite” (2015), Johnny Utah (Luke Bracey) era um aventureiro que fazia manobras com sua moto em lugares impensáveis e bastante arriscados. Um dia seu amigo morre ao acompanhá-lo em uma de suas aventuras. Mais tarde ele entra para o FBI para descobrir quem são as pessoas que estão realizando incríveis roubos e distribuindo em lugares mais pobres. Utah percebe que os crimes seguem um padrão conhecido como Osaki Oito, uma série de desafios extremos, propostos por um falecido atleta radical para honrar a natureza, como surfar a maior onda, fazer *snowboard* em lugares impossíveis, escalar sem equipamentos de segurança, *base jump* em locais em que um pequeno erro pode levar à morte. É o cinema do excesso, mais violência, horror, sensações fortes através da imagem-excesso.

Outro aspecto é a relação entre as marcas e as celebridades, não consumimos apenas produtos, música, mas o espetáculo das celebridades e, para estimular o consumo através da imagem espetacular, da sedução, buscamos figuras conhecidas e amadas num mundo de mudança acelerada. Temos a propaganda do Guaraná Black – “se joga no escuro”, em que aparece Gabriel

Medina surfando à noite; na outra, Medina vai jogar futebol com Neymar e, após, ambos vão surfar; temos também a promoção “Deu Match? Se joga no Escuro!”, um jovem vai comprar guaraná e, quando pega na lata, experimenta várias sensações como surfar, *highline*, *base jump*: “agora cada lata de Guaraná Antarctica Black dá *match* para uma pessoa diferente e, juntos vocês concorrem a experiências incríveis inclusive com Medina e Neymar”.

Schmitt (2002) faz uma diferença do marketing tradicional e do experimental que possui quatro características básicas: 1. Foco nas experiências do consumidor – quando a experiência liga a empresa e a marca com o estilo de vida do consumidor por meio de estímulos criados para os sentidos, sentimentos e para a mente. 2. Examinando a situação de consumo – não se pensa mais no produto isolado, mas num “vetor de consumo sociocultural (VCSC) para ampliar seu significado para o consumidor” (SCHMITT, 2002, p. 43). O consumo de determinado produto celebra a ligação com a sociedade e com algumas pessoas em especial. 3. Os consumidores são seres racionais e emocionais – o consumo está voltado para as fantasias, sentimentos e divertimentos. 4. Os métodos e as ferramentas são ecléticos – “O marketing experimental é diferente do tradicional de quatro formas: concentra-se nas experiências do consumidor, considera o consumo uma experiência holística, reconhece o direcionamento racional e emocional do consumo, e utiliza metodologias ecléticas” (SCHMITT, 2002, p. 45).

Segundo Rein; Kotler; Shields (2008), todos os níveis da indústria esportiva tiveram lucros inimagináveis, e, a partir da comercialização dos esportes, criou-se um conflito entre o conceito de esportes como negócio e esportes como competição. O esporte é o produto e os torcedores são os consumidores ou os esportes são jogos muitas vezes relacionados está relacionado (quem? O quê?) com o espírito de competição.

Lipovetsky; Serroy (2015) afirmam que foi através da televisão que o esporte se transformou em hiperespetáculo. É dirigido a todos, independente da idade, do sexo, do país, da condição social. Antigamente as transmissões eram limitadas pela pobreza de meios técnicos. Hoje temos uma bateria de câmeras, de longe, de perto, de cima, de dentro, como as câmeras que ficam no capacete dos esquiadores. Temos todas as informações possíveis antes da transmissão de um evento, como entrevistas, estatísticas, imagens ao vivo de torcedores, que fornecem dados sobre o desempenho de um atleta, mostram as comemorações, as alegrias de uns e as lágrimas de outros, em câmera lenta, em *close*, *replay*. Hoje a transmissão de grandes eventos esportivos é

comparada com os grandes espetáculos hollywoodianos. O show esportivo está baseado na espetacularização das imagens e na estrelização de seus campeões.

Do ponto de vista de Bauman (2008b), a sociedade de consumidores se divide entre as coisas a serem escolhidas e os que as escolhem, as coisas a serem consumidas e as pessoas que as consomem.

Contudo, a sociedade de consumidores é o que é precisamente por não ser nada desse tipo. O que a separa de outras espécies de sociedade é exatamente o *embaçamento* e, em última instância, a *eliminação* das divisões citadas. [...] Ninguém pode se tornar sujeito sem primeiro virar mercadoria. [...] A característica mais proeminente da sociedade de consumidores – ainda que cuidadosamente disfarçada e encoberta – é a *transformação dos consumidores em mercadorias*. (BAUMAN, 2008b, p. 20).

Bauman (2008b) cita como exemplo uma professora que pergunta aos meninos da escola o que eles querem ser, quando crescerem, e eles respondem: “famoso”. Ela pergunta por que motivo e eles respondem: “Não sei, só quero ser famoso”. O sonho de ser famoso significa ser visto, notado, comentado, aparecer nas revistas, televisão, ou seja, desejado por muitos, assim como sapatos, roupas ou qualquer objeto. “Há mais coisas na vida além da mídia, mas não muito... Na era da informação, a invisibilidade é equivalente à morte” (GREER, 2004, *apud* BAUMAN, 2008, p. 21).

Para Bauman (2008b), o consumo é algo banal, tem raízes antigas e é parte permanente de todas as formas de vida. Houve uma ruptura paradigmática, milênios mais tarde, com a passagem do consumo ao consumismo, muito importante para a vida de muitas pessoas com a capacidade de querer, desejar, experimentar emoções repetidas vezes, dando sustentação para a economia.

O “consumismo” chega quando o consumo assume o papel-chave que na sociedade de produtores era exercido pelo trabalho. [...] De maneira distinta do *consumo*, que é basicamente uma característica e uma ocupação dos seres humanos como indivíduos, o *consumismo* é um atributo da *sociedade*. (BAUMAN, 2008b, p. 41).

“O que caracteriza o consumismo não é acumular bens (quem o faz deve também estar preparado para suportar malas pesadas e casas atulhadas), mas usá-los e descartá-los em seguida a fim de abrir espaço para outros bens e usos” (BAUMAN, 2004, p. 67). O que mede o sucesso do consumidor é a rotatividade e não o volume de compras.

A “sociedade de consumidores”, em outras palavras, representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia existencial consumista, e rejeita todas as opções culturais alternativas. Uma sociedade em que se adapta aos preceitos da cultura de

consumo e seguí-los estritamente é, para todos os fins e propósitos práticos, a única escolha aprovada de maneira incondicional. Uma escolha viável e, portanto, plausível – e uma condição de afiliação. (BAUMAN, 2008b, p. 71).

Na sociedade de consumidores, todo mundo precisa ser, deve ser e tem que ser consumidor por vocação, sem diferença de idade, gênero ou distinção social. O objetivo principal do consumo na sociedade de consumidores não é a satisfação de desejos e vontades.

Os membros da sociedade de consumidores são eles próprios mercadorias de consumo, e é a qualidade de ser uma mercadoria de consumo que os torna membros autênticos dessa sociedade. Tornar-se e continuar sendo uma mercadoria vendável é o mais poderoso motivo de preocupação do consumidor, mesmo que em geral latente e quase nunca consciente. (BAUMAN, 2008b, p. 76).

Para Bauman (2007a), a sociedade de consumidores julga e avalia seus membros por suas capacidades e sua conduta relacionada ao consumo. Os consumidores experientes não se incomodam em jogar as coisas no lixo e aceitam a curta duração destas, eles sabem como se livrar de coisas que ultrapassaram o tempo de uso e se rogozizam com isso. A sociedade de consumo é a do excesso e da fartura, da redundância e do lixo farto, tornando a vida dos consumidores uma sucessão de tentativas e erros.

Baudrillard (2008) destaca que a abundância das sociedades ricas está associada ao desperdício e fala da “civilização do caixote de lixo” e que o desperdício é considerado uma forma de loucura, de disfunção do instinto. As pessoas consomem além do necessário, para se sentirem vivas, e Baudrillard utiliza o termo “consumição” como desperdício produtivo. A sociedade de consumo precisa de seus objetos para existir com a necessidade de destruí-los.

Fonseca (2004) perguntou ao publicitário Luiz Alberto Marinho como lidar com tamanha avalanche consumista. Ele respondeu:

São duas visões. As empresas, as marcas têm que compreender a alma do consumidor. Quanto às pessoas, estou um pouco cético. Elas estão em busca de sua identidade num mundo mutante. Elas não sabem quem são e estão buscando essas respostas no consumo. É o consumo que dá essas respostas, não as famílias, os líderes políticos. Elas estão se deixando adotar pela sociedade de consumo e adotando seus valores.

Para Bauman (2005), vivemos num ritmo de renovação, os objetos envelhecem antes de sair da fábrica, tudo tem prazo de validade fixado.

Nada no mundo se destina a permanecer, muito menos para sempre [...] nada é necessário de fato, nada é insubstituível [...] tudo deixa a linha de produção com um prazo de validade afixado [...] A modernidade líquida é uma civilização do excesso, da superfluidade, do refugo e da sua remoção. (BAUMAN, 2005, p. 120).

O mercado está em expansão, provavelmente em 2020 os esportes radicais ganharão o título da categoria de mais assistido de conteúdos esportivos. Com 100 h de vídeo GoPro atualmente a ser carregado para o YouTube a cada minuto de cada dia, as vendas de câmeras de ação crescendo quase 50% ao ano e projetadas para atingir nove milhões em 2018, o rolo compressor de esportes radicais parece imparável. GoPro é o equalizador do divertimento, o vídeo não mostra mais uma competição do melhor ou mais rápido e, sim, quem se diverte mais. Existe uma ameaça para o crescimento dos esportes de ação, “Limited access — “Not on my wave”. Com o crescimento e a popularidade do *surf*, esqui e *snowboard*, o acesso e as boas condições sem aglomeração se tornam limitados. Como exemplo, os melhores locais para surfar em todo o Pacífico Sul, estão se transformando em resorts privados, tais como os das Ilhas Mentawai e Fiji (McHugh, 2015).

3.3. GLOBALIZAÇÃO

Para Featherstone (1997), o processo de globalização sugere duas imagens da cultura: a primeira seria a extensão da cultura até o limite, seria um processo de conquista e unificação do espaço global, e a segunda aponta para a compressão das culturas, ou seja, as culturas se empilham, acumulam-se umas sobre as outras de forma desorganizada. Por meio do desenvolvimento tecnológico, como exemplo, os meios de transporte (aviões, automóveis, trens), possibilita-se a unificação de maiores extensões de tempo-espaço. Os meios de comunicação de massa, como o rádio e a TV, foram projetados para uma comunicação monológica, e as novas tecnologias da comunicação como telefones, fax, internet possuem capacidade dialógica e interativa.

Nas palavras de Canclini (1999), a globalização é um processo de fracionamento, articulado do mundo, e a recomposição de suas partes. “Não é um simples processo de homogeneização, mas de reordenamento das diferenças e desigualdades, sem suprimi-las: por isso, a multiculturalidade é um tema indissociável dos movimentos globalizadores” (CANCLINI, 1999, p. 11). Para Canclini a diferença entre internacionalização que foi a abertura das fronteiras

geográficas das sociedades, para incorporar bens materiais e simbólicos de outras, e da globalização que “supõe uma interação funcional de atividades econômicas e culturais dispersas, bens e serviços gerados por um sistema com muitos centros, no qual é mais importante a velocidade com que se percorre o mundo do que as posições geográficas a partir das quais se está agindo” (CANCLINI, 1999, p. 41). Como exemplo, antigamente consumir produtos nacionais era mais barato que os produtos importados. Procurar produtos de marcas estrangeiras era por prestígio ou melhor qualidade (Pierre Cardin, Kodak). Para Peixoto (2005), a concentração de atividades globalizadas constitui espaços internacionalizados no coração dessas grandes áreas urbanas, à medida que as maiores empresas produtoras de serviços desenvolvem vastas redes multinacionais com conexões geográficas e institucionais especiais. (PEIXOTO, 2005, p. 277).

Segundo Giddens (2002b), a globalização é muito discutida. Antes de 1980, o termo quase não era utilizado. Na França, usa-se a palavra *mondialisation*; na Espanha e América Latina, *globalización*; para os alemães, *globalisierung*. “Surgiu de lugar nenhum para estar em quase toda parte” (GIDDENS, 2002b, p. 18). Várias pessoas pensam de maneiras opostas, Giddens chamou de céticos os que dizem que o mundo continua o mesmo e de radicais os que acham que suas consequências são sentidas por toda a parte. A globalização, além de nova, é revolucionária. Os dois grupos veem o fenômeno em termos econômicos, mas ela é também política, tecnológica e cultural. Foi influenciada pelo desenvolvimento dos sistemas de comunicação. Ela não está afastada e distante do indivíduo, mas tem influência nos aspectos íntimos e pessoais de nossas vidas.

A modernidade é globalizada, e a relação tempo-espaço, muito importante para entendermos esse processo. Para Giddens (1991),

A globalização pode assim ser definida como a intensificação das relações sociais em escala mundial, que ligam localidades distantes de tal maneira que acontecimentos locais são modelados por eventos ocorrendo a muitas milhas de distância e vice-versa. [...] A transformação local é tanto uma parte da globalização quanto a extensão lateral das conexões sociais através do tempo e do espaço. (GIDDENS, 1991, p. 69-70).

Isto quer dizer que, quando estudamos determinado objeto, devemos estar cientes da influência de vários fatores como o social, o econômico, o cultural. Para Giddens (1991), a globalização possui quatro dimensões: a das relações internacionais, que enfoca o desenvolvimento do sistema de Estados-nação, que tem origem na Europa, e disseminação em escala mundial e, quando o sistema do estado se torna um sistema global, os padrões de

interdependência ficam mais desenvolvidos; o sistema mundial que, para Wallerstein (1974, *apud* Giddens 1991, p. 73), abrange os relacionamentos globalizados, trata das “economias mundiais” (redes de conexões econômicas que se estendem geograficamente) e do capitalismo, baseado mais no poder econômico que no político; a ordem militar mundial e o desenvolvimento industrial que tratam da divisão global do trabalho e da difusão das tecnologias de máquina. Isso tem influência no relacionamento do homem com o meio ambiente e é muito importante a transformação das tecnologias de comunicação como “elemento essencial da reflexividade da modernidade e das descontinuidades que destacaram o moderno para fora do tradicional” (GIDDENS, 1991, p. 81).

Para Thompson (2014), por meio do desenvolvimento da mídia houve reordenação do espaço e do tempo, denominada de globalização, que surgiu quando as atividades organizadas, planejadas ou coordenadas aconteceram numa escala global e envolveram reciprocidade e interdependência da crescente interconexão de diferentes regiões. As origens da globalização da comunicação são de meados do século XIX, mas é um fenômeno típico do século XX pelo rápido desenvolvimento dos sistemas de transmissão. A globalização da comunicação tem sido um processo estruturado e desigual e ele identifica algumas dimensões desse processo: a primeira se refere aos conglomerados de comunicação em grande escala que tiveram origem nas transformações da imprensa, como exemplo, em 1989 a fusão da *Time Inc.* com a *Warner Communications* – *Time Warner*, a maior empresa da mídia no mundo, o grupo Bertelsmann e a *News Corporation*, de Rupert Murdoch.

O desenvolvimento dos conglomerados de comunicação provocou a formação de grandes concentrações de poder econômico e simbólico que são privadamente controlados e desigualmente distribuídos, e que dispõem de recursos maciços para garantir os objetivos corporativos na arena global. Provocou também a formação de extensas redes de comunicação, privadamente controladas, através das quais informação e conteúdo simbólico podem fluir. (THOMPSON, 2014, p. 210).

A segunda nos mostra a importância de três desenvolvimentos interligados: 1. O uso extenso e sofisticado de sistemas de cabo; 2. O uso de satélites; 3. O uso de métodos digitais no processamento, armazenamento e recuperação da informação. A transmissão direta por satélite, a TV a cabo e o videocassete expandiram o mercado dos produtos da mídia por meio do fluxo de filmes internacionais e programas de TV, por exemplo. Um terceiro ponto é que o material produzido em um país é distribuído no mercado global de maneira desigual, ou seja, um mercado

de mão única em que os Estados Unidos lideram o mercado exportador de programas de televisão para o resto do mundo e, por último, a desigualdade no acesso aos programas transmitidos pelas redes globais pelos indivíduos.

A modernidade está relacionada com a mídia, a linguagem permite a transformação das práticas sociais de geração em geração; surgem os textos impressos (jornal, revistas, periódicos), o sinal eletrônico (telégrafo, telefone, rádio) e as imagens através da televisão, cinema e vídeos remetem a duas características da mídia nas condições da modernidade: o efeito colagem, que não é uma narrativa, a página de jornal e o guia da programação da televisão que são exemplos. Outra característica é a intrusão de eventos distantes na consciência cotidiana, “a familiaridade gerada pela experiência transmitida pela mídia pode talvez, com frequência, produzir sensações de ‘inversão da realidade’: o objeto ou evento real, quando encontrado, parece ter uma existência menos concreta que sua representação na mídia” (GIDDENS, 2002a, p. 31).

Podemos destacar o impacto globalizante da mídia por meio da matéria do Estadão *on line*: “Título de Gabriel Medina pode fazer o surfe se globalizar”. Para Renato Hickel, diretor da Associação dos Surfistas Profissionais (ASP), a maioria das conquistas do *surf* é dominada por australianos e americanos e, com a vitória de Gabriel, primeiro brasileiro e latino-americano a ganhar um título mundial, o esporte se popularizará por todo o planeta. A intenção é que garotos japoneses, europeus, asiáticos, da América do Sul se espelhem no Gabriel. Há 25 anos a premiação de um evento de elite era de US\$ 20 a 30 mil, hoje é de US\$ 500 mil. Esse aumento foi pela moda do *surf* e pelo estilo de vida. Ele cita como exemplo o lançamento da grife Chanel que tinha Gisele Bündchen com uma prancha de *surf*. “É uma empresa top da moda, que não tem nada a ver com surfe, mas usou a imagem do esporte. Se for na Santa Monica Boulevard, um dos lugares mais chiques da Califórnia e mais caros de se ter um ponto, tem uma loja da Louis Vuitton com três pranchas de surfe na vitrine. A gente pode até ser ingênuo de não conseguir quantificar a potência desse esporte”. A empresa IMX Talent percebeu o potencial do esporte e acertou com Gabriel (primeiro atleta do grupo, antes de Neymar, Zico, Thiago Silva e o piloto Felipe Nasr) para fazer planejamento de carreira e gestão de imagem. Eles queriam alguém com perfil de fenômeno global e mostrar que o surfista é um atleta. Estima-se que um surfista de elite ganhe de US\$ 500 mil a US\$ 1 milhão de um patrocinador que coloca sua marca no bico da prancha. O havaiano John John Florence recebe US\$ 4 milhões da Hurley por ano. Muitas

empresas que não são da área estão apostando nesse segmento (Samsung, Oi, por exemplo) (FAVERO, 2014).

“A globalização diz respeito à interseção entre presença e ausência, ao entrelaçamento de eventos e relações sociais ‘à distância’ com contextualidades locais” (GIDDENS, 2002a, p. 27).

Para Hall (2002), a globalização está deslocando as identidades culturais nacionais, e desde 1970 aumentou o ritmo da integração global, acelerando-se os laços entre as nações. Ele descreve três possíveis consequências:

As identidades nacionais estão se *desintegrando*, como resultado do crescimento da homogeneização cultural e do “pós-moderno global”. As identidades nacionais e outras identidades “locais” ou particularistas estão sendo *reforçadas* pela resistência à globalização. As identidades nacionais estão em declínio, mas *novas* identidades – híbridas – estão tomando seu lugar. (HALL, 2002, p. 69).

De acordo com Hall (2002) o impacto da globalização sobre a identidade é que o tempo e espaço são coordenados pelos sistemas de representação e que diferentes épocas culturais coordenam o espaço-tempo de forma diferente. “Os lugares permanecem fixos; é neles que temos ‘raízes’. Entretanto, o espaço pode ser ‘cruzado’ num piscar de olhos – por avião a jato, por fax ou por satélite” (HALL, 2002, p. 72). A interdependência global está levando ao colapso as identidades culturais, produzindo uma multiplicidade de estilos.

Os *fluxos culturais*, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de “identidades partilhadas” – como “consumidores” para os mesmos bens, “clientes” para os mesmos serviços, “públicos” para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes uma das outras no espaço e no tempo. [...] Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as *identidades* se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicas e parecem “flutuar livremente”. (HALL, 2002, p. 74-75).

A difusão do consumismo teve efeito de “supermercado cultural”, em que as diferenças e as distinções culturais que definiam a identidade enfraqueceram. Hall (2002) conclui provisoriamente que a globalização desloca as identidades centradas de uma cultura nacional.

Para Ortiz (1994) é interessante distinguir entre os termos “global”, para se referir a processos econômicos e tecnológicos, e “mundialização”, ao domínio específico da cultura. A categoria “mundo” está articulada a duas dimensões. “Ela vincula-se primeiro ao movimento de globalização das sociedades, mas significa também uma ‘visão de mundo’, um universo simbólico específico à civilização atual” (ORTIZ, 1994, p. 29).

Para Bauman (1999), o conceito de globalização se refere às “coisas fugindo ao controle”.

O significado mais profundo transmitido pela ideia da globalização é o do caráter indeterminado, indisciplinado e de autopropulsão dos assuntos mundiais; a ausência de um centro, de um painel de controle, de uma comissão diretora, de um gabinete administrativo. A globalização é a “nova desordem mundial. (BAUMAN, 1999, p. 67).

Assim como os conceitos de civilização, desenvolvimento, entre outros, surge o termo universalização que indica uma ordem universal, a de transmitir esperança, intenção e determinação de se produzir a ordem, tornar o mundo diferente e melhor e com a intenção de igualdade de vida para todos.

A integração e a divisão, a globalização e a territorialização, são *processos mutuamente complementares*. Mais precisamente, são duas faces do mesmo processo: a redistribuição mundial de soberania, poder e liberdade de agir desencadeada (mas de forma alguma determinada) pelo salto radical na tecnologia da velocidade. (BAUMAN, 1999, p. 77).

Esse entrelaçamento das tendências aparentemente opostas, desencadeado pela liberdade de movimento dos processos globalizantes, redundando na redistribuição de riqueza e pobreza, de recursos e impotência, de poder e ausência de poder. Nas palavras de John Kavanagh³²,

A globalização deu mais oportunidades aos extremamente ricos de ganhar dinheiro mais rápido. Esses indivíduos utilizam a mais recente tecnologia para movimentar largas somas de dinheiro mundo afora com extrema rapidez e especular com eficiência cada vez maior. Infelizmente, a tecnologia não causa impacto nas vidas dos pobres do mundo. De fato, a globalização é um paradoxo: é muito benéfica para muito poucos, mas deixa de fora ou marginaliza dois terços da população mundial. (KAVANAGH *apud* BAUMAN, 1999, p. 79).

Dowbor (1997) corrobora Bauman que a ausência de instrumentos de regulação da economia global é um agravante entre ricos e pobres e cita cinco tendências estruturadoras do nosso futuro: a tecnologia, a globalização, a polarização econômica, a urbanização e a transformação do trabalho que trazem uma contradição central.

As tecnologias avançam rapidamente enquanto as intuições correspondentes avançam lentamente, e esta mistura é explosiva. A economia se globaliza enquanto os sistemas de governo permanecem sendo de âmbito nacional, gerando uma perda geral de governabilidade. A distância entre pobres e ricos aumenta dramaticamente, enquanto o planeta encolhe e a urbanização junta os pólos extremos da sociedade, levando a convívios contraditórios cada vez menos sustentáveis. A urbanização deslocou o espaço de gestão do nosso cotidiano para a esfera local, enquanto os sistemas de governo continuam na lógica centralizada da primeira metade do século. Finalmente, o mesmo

³² Instituto de Pesquisa Política de Washington.

sistema que promove a modernidade técnica gera a exclusão social, transformando o mundo numa imensa maioria de espectadores passivos que deveriam estar se maravilhando com as novas tecnologias surgidas. (DOWBOR, 1997, p.15).

Ele conclui que a humanidade precisa puxar as rédeas sobre seu desenvolvimento. É necessário um “desenvolvimento socialmente justo, economicamente viável e ambientalmente sustentável” (DOWBOR, 1997, p. 16).

CAPÍTULO 4 – UM *SWELL* SE APROXIMA DA COSTA BRASILEIRA

“Acredito que o mar é para todos. Já as ondas são para quem se arrisca viver de verdade”.
(autor desconhecido)

Segundo Goffman (2012b) os estudos da sociedade vêm em primeiro lugar em todos os sentidos, e os envolvimento dos indivíduos, em segundo. Este capítulo trata da experiência dos indivíduos na vida cotidiana. Utilizamos fontes impressas como as revistas *Hard Core*, *Surfar e Fluir* e audiovisuais por meio dos documentários do Canal OFF (canal fechado da emissora Net) como as temporadas e episódios do *70 e tal*, *80 e tal*, *Braziliam Storm*, *Mundo Medina*, *Desejar Profundo*, *Mad dogs*, *Off films*, *Off docs*, entre outros.

Como citado anteriormente, no Brasil, o *surf* surgiu na cidade de Santos nos anos 1930, mas foi nas praias do Rio de Janeiro que ele se desenvolveu definitivamente.

Mas não tenha a menor sombra de dúvida que o Arpoador é berço do surfe brasileiro. Não tinha revista de surfe, não tinha internet, não tinha nada, nenhuma comunicação né, então, os pioneiros do esporte surfavam no arpoador. É, era o Charuto, o Irencir Beltrão, Maria Helena o Arduino Colassanti a galera da pesca submarina né, eles que foram os grandes pioneiros. (RICO SOUZA *in* SANDER, 2015).

Por volta dos anos 1960 surge a primeira geração de surfistas cariocas que se mantém ativa até hoje, como Mudinho, Rico Souza, Daniel Friedmann, Otávio Pacheco, Bocão, Betão, entre outros. Grande parte do estilo brasileiro de “ser surfista” foi criada por eles. A foto abaixo nos mostra um estilo *underground* em relação à sociedade. Reparemmos nos carros, nas pranchas monoquilhas, nos trajes de banho, no cabelo e no estilo descontraído.

FIGURA – 6 SURF ANOS 1960.



FONTE: Pier de Ipanema, 2015.

4.1. A DÉCADA DE 1970 – Década da liberdade

No documentário “70 e tal: Saudades de um tempo que não vivi”, dirigido por Rafael Mellin³³, Ricardo Bocão³⁴ diz: “o que que eu sinto mais falta dos anos 70, tudo”[sic]. O vídeo nos mostra que a essência da década de 1970 era a liberdade.

Desbrava essa década de 70 foi algo gratificante né, por que pô era tudo novo, era tudo sem malícia, sem maldade, havia muito romantismo no que se fazia né, muito amor na história toda e era muito difícil tudo né, não tinha essa facilidade que hoje têm né, não tinha telefone, não tinha internet, era tudo vamo vamo e vamo e esquece o que ficou pra trás né, por que não se ligava nada com nada naquele tempo. (SEFTON³⁵ in MELLIN, 2013).

Acho que os anos 70 pra mim ficou muito marcado por uma coisa assim, tudo era... a gente achava, não tinha muita certeza de nada, não tinha você ter acesso a uma revista, um filme então, era tudo meio um universo, era algo meio irreal. (LEITE³⁶ in MELLIN, 2013).

Não existia o surfista como a gente conhece hoje, existia só mais um passatempo, mais um *hobbie* que tinha na praia e assim começou o surfe no Brasil e no Rio de Janeiro exceto por aquela iniciativa isolada em Santos do seu Osmar, o surfe começou assim. (ADLER³⁷ in SANDER, 2015).

O surfe era a maior novidade que existia, então, não só era uma coisa do caceta que deixava você viciado como, pô se você não pegasse onda ia fazer o que cara. (D’OREY³⁸ in MELLIN, 2013).

³³ Rafael Mellin – nasceu em 16 de junho de 1979 no RJ. É diretor de TV, filmes e publicidade do Grupo Sal.

³⁴ Ricardo Baerlein dos Santos Lima nasceu em 17 de outubro de 1954, começou a surfar em 1969 na praia de Copacabana/RJ. Dirigente, empresário e jornalista. Primeira geração de surfistas.

³⁵ Paulo Juchem Sefton - catarinense, nasceu em 7 de janeiro de 1955.

³⁶ Edinho Leite – jornalista – SP.

³⁷ Julio Adler – surfista e jornalista.

³⁸ Fred D’Orey – 30 out. 1962, ex-surfista profissional – RJ.

Ocorreu uma mudança de comportamento, nos hábitos e nas emoções dos surfistas que passaram a viver de forma diferente, criando um novo estilo de vida. Featherstone (1995) investiga mudanças a partir da década de 1960 por meio de uma ruptura dramática da trajetória de desenvolvimento da modernidade ocidental, cujas características eram desenvolver uma estética da sensação, do corpo (interior, exterior) como arte, numa sobrecarga de imagens e simulações que resultaram numa perda do senso de realidade.

Eu acho que os anos 70, ele foi responsável por uma grande mudança, ele po começou com o *woodstock*³⁹ né, mas os caras fizeram o *woodstock* e falaram assim: tó, a década de vocês vai lá e vê o que vocês fazem com essa informação. (SODRÉ⁴⁰ in MELLIN, 2013).

Toda aquela filosofia dos Estados Unidos, São Francisco *If you're going to San Francisco, Be sure to wear some flowers in your hair*, a gente era influenciado por tudo isso. (FEDOCA⁴¹ in MELLIN, 2013).

Veio um pacote inteiro contracultural pra época, que é essa época *hippie* e o surfe veio dessa maneira também. (MOTTA⁴² in MELLIN, 2013).

Festa de uma garota da hípica na Lagoa Rodrigo de Freitas, apartamento de 400 metros quadrados, quase todo mundo que frequentava essa festa, essa casa, calça de prega, cinto, camisa social de gola dura dobrada por dentro da calça, meia e sapato, cabelo curto curtinho, arrumado. A gente chegava na festa de vez em quando com os olhos bem vermelhos, com cabelo enorme, cabelo comprido encaracolado ou não, despenteado ou não, não era cabelo channel, era cabelo no peito cara, passando do ombro, enorme, camiseta apertadinha, manga curta, calça boca de sino e sandália virada ao contrário, sapato, nem pensar, cinto, tá louco. (RICARDO BOCÃO in MELLIN, 2013).

Na época da ditadura militar, o surfista era considerado alienado por que não se metia com política. Porra imagina cara o regime militar pro um cara que tem as idéias solta e o corpo também kkkkk . Tem até quem vai defender que a gente foi revolucionário passivo, não sei não, talvez rrsrrs. (FERNANDO MONIZ “MARRECO”⁴³ in MELLIN, 2013).

Essa década de 70 foi a década do LSD [...] teve uma drogueta de farmácia aí chamada mandrix que era tipo uma droga do, a pílula do amor né. O cara tomava mandrix e ficava todo “bbb” e aí encostava na gatinha e “tchutchu” entendeu? Era uma “tchutchuquisse” só. (CAVALCANTI⁴⁴ in MELLIN, 2013).

O pai vivia num mundo de ácool, de boates, de isso, a gente tinha horror disso. Cigarro, Nova York, Paris”. (SPYER⁴⁵ in MELLIN, 2013).

³⁹ Woodstock – festival de rock que entrou para a história da geração hippie que aconteceu de 15 a 17 de agosto de 1969 no norte de New York e reuniu cerca de 400 mil pessoas que comeram, beberam, dormiram, fizeram amor e fumaram maconha ao ar livre ao som do The Who, Jimmy Hendrix, entre outros.

⁴⁰ Alberto Sodré – surfista e fotógrafo.

⁴¹ Fernando Mendonça Lima – nasceu em 15 de fevereiro de 1954 no Rio de Janeiro, começou a surfar em 1965. Fotógrafo.

⁴² Carlos Motta – marceneiro, designer e arquiteto.

⁴³ Fernando Moniz - surfista e shaper.

⁴⁴ Tico Cavalcanti – surfista e criador da marca de boardshorts dos anos 1980, a By Tico.

⁴⁵ Arnaldo Spyer – diretor da empresa Master Promoções.

Eles eram contra alguma coisa, ou melhor, alternativos. Não queriam fazer parte daquele meio “estranho”.

Para Elias (2000), o “estabelecido” é o grupo reconhecido como parte de uma sociedade poderosa e melhor, cuja identidade é construída por meio da tradição, da autoridade e da influência. Os “outsiders” estavam fora da “boa sociedade”, eram formados por um grupo de pessoas com laços sociais menos intensos, não constituindo um grupo social, cujos indicadores eram a renda, a educação e o tipo de ocupação. Ou seja, os surfistas eram vagabundos, maconheiros e não tinham profissão. Essa desigualdade entre grupos e indivíduos pode ser uma forma de distinção.

Ou voce pegava onda ou voce ficava dentro do sistema, era nadador, tenista, o *outsider* mesmo foi esse negócio de praia. (VASCONCELOS⁴⁶ in MELLIN, 2013).

Essa molecada que tirou rodinha de patins pra bota em skate, molecada que dava *hang ten* passou a dá batida, a molecada que queimava fumo, a molecada que vadiava e as meninas agregavam, então a praia tinha tudo. O vento, o mar, as garotas, a vadiagem, os amigos. (FUAD MANSUR⁴⁷ in MELLIN, 2013).

Acho que a gente era mais pacífico mesmo e a nossa revolução foi muito mais cultural do choque de gerações né com nossos pais né, com o estabelecido na sociedade que não admitia aquele bando de vagabundo, maconheiro, cabeludo na beira da praia cujo objetivo era se divertir né. (BENTO XAVIER DA SILVEIRA in MELLIN, 2013).

Voce tinha todo movimento político apertando muito e ai voce via o movimento *hippie* buscando justamente a maior pressão pra liberdade de expressão e ao mesmo tempo voce precisa de escape, acho que o surfe é uma válvula de escape pra expressão. (ALVES⁴⁸ in MELLIN, 2013).

O lema da época era lei *backstyle* ou se desligar da sociedade e transformado pro português a expressão idiomática é a lei do menor esforço, da preguiça, entende, da consciência tranquila. Eu e ele e meu outro irmão, era preguiça pra tudo. Não lavava roupa, não lavava a casa, nada, nem estuda, mas, quando falava tem onda, a preguiça sumia e minha mãe reclamava: pra pega onda acaba a preguiça? (FUAD MANSUR⁴⁹ in MELLIN, 2013).

No início houve uma certa má compreensão da sociedade com relação aos surfistas. Eu lembro que no paredão do Arpoador escreveram – fora com a corja do surfe – hihi, pixaram em letras de dois metros. Obviamente não era uma [...] simpática. Pra surfar bem vc tem que surfar todo dia e as obrigações da vida acabaram afastando os mais exigentes, só os vagabundos que nem eu que continuei [...] Pode me chamar de vagabundo, eu sou vagabundo, eu gosto de ficar na praia, de ve o pôr do sol, manter calmo no fim do dia, então, havia um certo orgulho até de te dado a volta na sociedade. (COLASSANTI⁵⁰ in MELLIN, 2013).

⁴⁶ Henrique Vasconcelos – advogado – RJ.

⁴⁷ Fuad Mansur – proprietário da loja Mansurf.

⁴⁸ Alberto Alves – surfista e fotógrafo.

⁴⁹ Fuad Mansur – surfista e empresário.

⁵⁰ Arduino Colassanti – pioneiro do surf no Brasil.

A maioria encarava o *surf* como uma prática espiritual, o importante era o bem-estar físico e mental e o ato de deslizar era prazeroso para todos, até quem pegava jacaré conseguia ter a sensação.

Quando voce fica em pé na prancha a sensação é uma paixão que todos tem e fica difícil depois voce esquecer aquele momento, é o primeiro amor da sua vida”. (PAIOLI⁵¹ in MELLIN, 2013).

Foi a primeira vez que eu senti aquela sensação, foi uma sensação única, indescritível, foi maravilhoso. Eu vivi aquele momento e só queria surfar, surfar, surfar e mais nada. Mesmo quando você está começando se, andar 10, 15 metros em pé que nem um paneleiro mas, só aquela sensação de deslizar na água, aquele envolvimento com o mar, o vento, isso é uma coisa que cativa qualquer um, entendeu. (RICO SOUZA in SANDER, 2015).

É apaixonante voce ver a energia de um surfista depois de um ótimo dia de ondas, assim ... é uma coisa contagiante, assim. (MESQUITA⁵² in SANDER, 2015).

O mar pra mim é como se fosse uma igreja, lá dentro voce escomunga os seus demônios etc, voce se purifica também de certa maneira, então o mar tem essa conotação religiosa entre aspas né de espiritualização. (PACHECO in SANDER, 2015).

Que nem a criança vai na *Disneyland* ai aquele *wonderful world*, meu *wonderful world* era a praia, era a pescaria, era o surfe né cara eu fico até arrepiado entendeu, então aquilo ali representava tudo então, não tinha barreiras se meu pai deixava, se meu pai não deixava, se eu tinha dinheiro, seu eu tinha prancha aquele mundo pra mim era um universo que pra mim era maravilhoso. (RICO SOUZA in SANDER, 2015).

Eu botava a prancha na cama em casa e dormia no chão e aquilo é como se fosse um Deus, aquele material de fibra de vidro parecia uma coisa de outro mundo, extraterrestre, eu ficava fascinado com aquele negócio de fibra de vidro então, aquilo foi, o barulho da prancha quando se rema, são as sensações do surfe além do próprio surfe. (PACHECO in SANDER, 2015).

Tudo aquilo, aquele universo, Pipeline, Waimea, aquelas ondas todas, esse foi o momento assim que eu resolvi não ser surfista eu já era surfista a muito tempo, mas me dedicar a ser um surfista profissional e viver do esporte sem existir isso aqui no Brasil entendeu. Nesse momento, ninguém ganhava dinheiro aqui era loucura pensar nisso. E foi justamente quando eu voltei pro Pier de Ipanema né. (RICO SOUZA in SANDER, 2015).

Na época do regime militar a imprensa vivia sob muita censura, não podia falar de política, não podia criticar a política econômica do governo, então, outros assuntos do cotidiano começaram a ganhar espaço na mídia. Obviamente, isso não foi o único motivo, a própria forma de viver o corpo, certa tolerância às pequenas transgressões aos poucos foram permitidas. O surfe ganhou espaço na imprensa e o surfista virou uma espécie de bode expiatório. Foi identificada

⁵¹ Chico Paioli – surfista, SP.

⁵² Evandro Mesquita – surfista e cantor da Blitz.

uma “contracultura” que atacou a repressão emocional e promoveu um estilo mais relaxado e informal, manifestado em estilizações das roupas e da apresentação” (FEATHERSTONE, 1995, p. 173).

O mundo tinha passado por duas guerras mundiais, depois tava no auge da guerra do Vietnã. Toda aquela coisa da contracultura no mundo inteiro tava rolando e a gente vivendo aquela ditadura, aquela coisa, era ditadura, era repressão, era proibido falar ouvir escutar falar ir voltar, ir e vir, era proibido tudo e o pier foi tipo uma trincheira. (PACHECO *in* MELLIN, 2013).

O pier foi uma época lindíssima, eu acho que foi o lado carioca desses anos 70 dessa contracultura, eu acho que o pier foi pra mim a coisa mais representativa por que tinha tudo. Tinha as dunas, tinha as moças sem sutiã tomando sol, fazendo seu topless, tinha todo mundo queimando fumo, tinha música ao vivo, tinha o surfe lindo com esquerdas e direitas maravilhosas, os cariocas surfando pra cacete, um surfe completamente solto, a vontade, um estilo muito bonito de ham o psiquismo das pessoas nessa época induziu a maneira de se comportar que obviamente aparecia na expressão corporal. (MOTTA⁵³ *in* MELLIN, 2013).

Nós chegávamos de manhã pra pegar onda no pier a única hora que dava pra gente pegar onda, meu irmão, era homem beijando homem, mulher beijando, a gente nunca tinha visto isto, os caras tudo mandracão tomava um remédio mandrix a gente ficava po que terra de louco isso aqui, então, o pier era um negócio maluco mesmo, a cultura, era homem com homem, mulher com mulher, surfista, maconharia era uma loucura, os caras vinham de Santos viam aquilo, não estavam acostumados com aquilo (MANSUR⁵⁴ *in* MELLIN, 2013).

O *surf* e a música sempre andaram juntos. Era muito difícil e demorado as coisas chegarem aqui, tinha-se que esperar alguém trazer um disco do Pink Floyd, por exemplo, que se tornou o disco da década; Foi uma época da grande mudança, da contracultura e o “The Dark Side of the Moon” representou muito tudo isso.

Minhas primeiras lembranças acampando em Cabo Frio ou Saquarema, indo atrás das ondas com os amigos no início dos anos 70, tinham sempre uma fogueira, um violão, uma gaita, às vezes um bongô, uma flauta e... Um aparelho eletrônico chamado “tocador de fita cassete”. (BOCÃO, 2014).

Pode trazer qualquer músico de qualquer época pra discutir comigo, não vai ter uma década que vai misturar jamais Jettro Tull, Yes, Emerson Lake e Palmer, Jimmy Hendrix, Led Zepelin, Pink Floyd, desculpe, não vai (mostra o braço arrepiado), não vai meu amigo, nem por músicos individuais, nem banda juntos, nem álbuns lançados, nem obras primas, as pessoas não faziam música, faziam obras. (RICARDO BOCÃO *in* MELLIN, 2013).

Era uma liberdade que refletia na música, na moda, o surfe era uma das coisas que te tirava literalmente do urbano e te levava pro, pra natureza né. (TENUCCI *in* MELLIN, 2013).

4.2. DÉCADA DE 1980 – A geração saúde

⁵³ Carlos Motta - surfista, designer e arquiteto.

⁵⁴ Wady Mansur – surfista e empresário.

Os anos 1980 foram os mais criativos do Brasil. “Bombaram” a moda, o *surf* e o dinheiro. Foi a década da geração saúde, todos queriam voar, surfar e tomar um suco depois. O surfista virou um profissional, um atleta. Época de cores vibrantes, fluorescentes, biquíni asa delta, aplique nos seios, bermudas apertadas, tênis *yatch*, camiseta com nó atrás, pochete, carteira com velcro, academias, ginástica aeróbica, polainas do filme Flashdance.

FIGURA – 7 SURF ANOS 1980.



FONTE: Origem surf blog, <https://origemsurf.com/2016/06/14/o-fantastico-mundo-de-trekinho/>

Uma onda natural cai de paraquedas no Rio de Janeiro e toma a cidade maravilhosa. Quer dizer paraquedas não, ela chega na asa delta de Pepê Lopes, surfista casca grossa fera da pesada e campeão mundial de vôo livre, esse menino do Rio, da vida real, mistura atitude, alface, cenoura e carisma em seu sanduiche, seu estilo de vida radical natural se encaixa perfeitamente nos relevos da cidade maravilhosa que até hoje define o carioca. (BRUNO PADILHA in MELLIN, 2016a).

O estilo de vida foi estimulado pela dinâmica do mercado por meio da busca constante de novas modas, novos estilos, sensações e experiências novas. As roupas, as preferências de comida, bebida, opções de lazer, entre outras, caracterizavam a individualidade do gosto do consumidor.

Os anos 80 mudou muito as coisas, foi a era da saúde. Suco de fruta, academia, a coisa começou a mudar de parâmetro. O garotão já queria ficar bonito de corpinho sarado, já não era mais aquele cara largado, cabeludo, barbado, doidão cabelão. (SABBÁ⁵⁵ in MELLIN, 2016a).

⁵⁵ Daniel Sabbá – surfista.

Muita curtidão, muita saúde, molecada deu um *break* nas drogras, que nos vimos que droga, a não ser a maconha que nois dava um peguinha, mas a droga sumiu. Foi os anos da saúde das lancheteria de fruta, dá, então o povo acordou que tinha que ter saúde, longevidade. (FUAD MANSUR in MELLIN, 2016a).

A ditadura tava acabando, a gente tava entrando num outro momento onde o jovem tinha espaço abrindo uma possibilidade que não tinha antes. O jovem não tinha espaço pra nada, não podia fala nada dar palpite, alias ninguém podia dar palpite voce vem de um momento que nada pode, quando libera o cara diz eu posso tudo agora meu amigo. (ANDRADE in MELLIN, 2016b).

Os anos 80 eles pegam aquele *lifestyle* que surgiu nos anos 70 e constroem a partir disso um mercado né. Tem muita gente interessada em encontrar outras maneiras de ganhar a vida que não fossem trabalhar no Banco do Brasil ou ter uma das cinco profissões que eram aceitas naquela época como profissões sérias né, advogado, médico, engenheiro e, sei lá economista essas coisas. (FELIPE ZOBARAM in MELLIN, 2016).

Não é uma transição suave, a gente tá saindo do romantismo, ingenuidade pra o pragmatismo e lado comercial, que uma coisa quase contesta a outra, uma coisa vai contra a outra. (BOCÃO in MELLIN, 2016b).

O jovem é o seguinte, o jovem tem um poder de fogo muito grande. Então, os anos 80, ele tava, foi quando ele se descobriu. Os anos 80, vamos dizer assim, ele foi um ano que, aonde o jovem, ele começou a ganhar uma voz muito mais audível, vamos dizer assim né. (CLAUDIO MARTINS in MELLIN, 2016a).

O surfe, ele expôs o jovem de uma forma e deu voz a esse jovem como nenhum outro esporte deu. (ALBERTO ALVES in MELLIN, 2016b).

Os anos 1980 acabaram com o idealismo, o lema era “vou fazer e acontecer”. Tudo que foi sonhado na década de 1970 a de 1980 fez. A geração de 1970 deixou de sonhar e foi à luta construir o sonho. Foi a década da profissionalização, das empresas, dos atletas, dos eventos, dos campeonatos e de todas as pessoas que estavam envolvidas porque o mercado estava em expansão. Por meio de uma economia própria, o *surf* se tornou um esporte autofinanciável. As confecções, as marcas de surfe, de prancha começaram a movimentar as lojas de surfe que se tornaram um canal de distribuição do *surfwear*, as revistas de surfe para divulgar os campeonatos e os ídolos do esporte fechando o ciclo. Não bastava ser surfista, tinha que ser atleta e o *lifestyle* foi mudando. O primeiro ícone de manifestação coletiva foi o *surfwear*, todos queriam a camisa e o calção do surfista. Este era considerado mais bonito, adequado, mais jovem, era formador de opinião, uma maneira de se mostrar diferente (MELLIN, 2016b).

Nos anos 1970 o surfista queria surfar, nos anos 1980 ele queria treinar, e começou uma procura muito grande por pranchas melhores. Usava-se prancha de uma quilha que não tinha velocidade nem performance, passou-se a utilizar prancha de duas quilhas que tinha muita

velocidade, mas não tinha controle. Quando o surfista Simon Anderson usou uma prancha de três quilhas em 1981 e ganhou três campeonatos do Circuito Mundial, todos passaram a usar o mesmo tipo de material. A prancha de três quilhas era versátil e a cultura do surfe ficou mais rápida, dinâmica e explosiva e teve grande transformação.

Sem dúvida nenhuma isso foi um divisor de águas aí em termos de equipamento né, que colocou o surfe profissional num patamar muito superior do que ele tava até então. (RENATO HICKEL in MELLIN, 2016d).

Quando você tem evolução do equipamento, isso reflete diretamente na evolução da performance do esporte né. Você não conseguia fazer com a monoquilha algumas manobras que depois você faz com a biquilha e depois com a triquilha. (ALBERTO ALVES in MELLIN, 2016d).

A prancha triquilha trouxe um avanço muito grande para o esporte. Mais tarde, Ricardo Bocão, analisando as pranchas biquilhas e triquilhas, inventou a quadriquilha que é usada até hoje (MELLIN, 2016d).

Os surfistas queriam continuar na praia, ganhar dinheiro, fugir do terno e gravata e correr atrás do sonho.

Eu falei, meu irmão, eu num tô aqui pa ganha dinheiro, eu tô aqui pa permanece na praia, leva esse lifestyle de adolescente, dinheiro, vai se médico. (FUAD MANSUR in MELLIN, 2016c).

Abandonando seu lado contracultura o surfe não fica de fora dessa revolução. Os vagabundos do 70 e tal que só queriam praia, paz e amor, descolam um jeito de continuar com os pés na areia, transformaram o *lifestyle* em profissão. Esse evento que começou lá traz se transformou nessa conhecida tempestade e sacudiu não só o surfe, na arte, na música, nos esportes radicais ele também chega e muda tudo. A irreverência, a criatividade que saiu da praia, agora ganhava o mundo. A herança que ficava para a próxima geração era o horizonte infinito e a possibilidade de crescer sem deixar de ser jovem. E isso tudo começou lá trás com a galera de mil novecentos e 80 e tal. (BRUNO PADILHA in MELLIN, 2016b).

E assim fez Ricardo Fontes de Souza, ou Rico de Souza, que nasceu em 1952, no Rio de Janeiro. Começou a surfar com 12 anos, nas praias do Leblon e do Arpoador. Enfrentou o grande preconceito que existia em relação ao *surf* e seus praticantes, principalmente na época da ditadura militar. Conquistou o primeiro lugar no Campeonato Magno Surf, realizado na praia do Arpoador em 1969. Foi campeão brasileiro em 1972 e 1973, em Ubatuba, tricampeão brasileiro de *longboard* (1987, 1988 e 1989), vice-campeão mundial de *longboard* nos jogos mundiais amadores da *International Surfing Association* (1988) e vice-campeão mundial de *longboard* no circuito da *Association of Surfing Professionals* (1989). Rico tornou-se o primeiro e único atleta

patrocinado pela Rede Globo, contribuindo para tornar o *surf* um esporte mais popular e respeitado pela sociedade. Ele começou a fazer pequenos consertos em pranchas e começou a *shapear* suas próprias pranchas, criando, então, a Rico Surfboard. Tornou-se empresário, criou vários produtos ligados ao *surf* e seus principais empreendimentos foram a Escola de Surf Rico, o Disk Surf, o portal Ricosurf.com, o Rico Point, o Museu do Surf Rico e, por fim, a Rico Promoções Esportivas, empresa responsável por desenvolver ações promocionais e campeonatos de *surf* (RICO SURF, 2011).

O Brasil não vivia uma fase muito boa economicamente né, inflação atrás de inflação, era uma época muito conturbada economicamente, assim e eu acho que o *surfwear* chegou com tanta força, o mercado chegou com tanta força que se sobrepôs a própria economia né. (FERNANDO COSTA NETTO in MELLIN, 2016c).

Só empresários antigos sabem o que é você trabalhar e tocar uma empresa com inflação de 100%, mais de 2, 3% ao dia, tinha que fazer tabela de preço todo dia. A gente era muito irresponsável, a gente ia pra cima, a gente fechava os eventos, não tinha dinheiro fechava depois arrumava dinheiro pa paga, ia fazendo as roupas, ia fazendo as parcerias, ia no sonho e a coisa fluia. (LAGNADO⁵⁶ in MELLIN, 2016c).

Tinha os surfistas, tinha organização, se vai patrocinar tinha retorno na revista do surf. Foi uma engrenagem que foi ganhando volume, foi começando a rodar e cada vez foi tendo mais dinheiro, foi tendo mais espaço e dali foi deslanchando. Essas marcas de surfe elas começaram a difundir o esporte patrocinando eventos, patrocinando atletas. (FABIO GOUVEIA in MELLIN, 2016c).

As confecções patrocinavam os eventos com prazer, sem se importar se tinham verba ou não. Eram pessoas ligadas ao *surf*, ou melhor, surfistas que investiam no *surf*.

Não adianta ter uma marca de surfe e nunca subiu em cima de uma prancha, pode até ganhar dinheiro, mas dinheiro não é tudo, é filling. (LEVY⁵⁷ in MELLIN, 2016c).

A evolução foi tão grande, que quando me dei por conta eu falei, cara isso aqui é bussines, isso aqui é sério e eu vou levar isso a sério também. Eu preciso fazer isso, fazer direito, trabalha e sem isso eu não vou continuar surfando. (NETO⁵⁸ in MELLIN, 2016c).

Começaram a pipocar no Brasil empresas que faziam coisas pros surfistas, a princípio prancha, posteriormente roupas. (ANDRADE in MELLIN, 2016c).

Surgiram muitas marcas de prancha fortes como Rico, Energia, Hotstick, Ripwave, Tropical Brasil, Água Viva, Custom, foi uma epidemia de fábricas de pranchas. O mercado era o nome das pessoas: Rico, Tico, Fico, Ciclone, Company, Mormaii, Hang Loose, Redley. No

⁵⁶ Alfio Lagnado – fundador da Hang Loose.

⁵⁷ Raphael “Fico” Levy – fundador da Fico Surfwear.

⁵⁸ Kemel Addas Neto – designer e artista.

primeiro Circuito Brasileiro Profissional havia cinco marcas piratas, no Brasil não existia uma lei, não havia o reconhecimento de anterioridade das marcas, você podia pegar uma marca “gringa” e registrar que a marca era sua. Depois do intercâmbio com os Estados Unidos, criou-se uma confusão, as marcas entraram com ação judicial para resolver o problema. As marcas começaram a ser cobiçadas, foi um desejo de consumo. A primeira grande marca que revolucionou o *surf* no Brasil foi a OP que teve um crescimento de 1.000% de um ano para o outro. Outra marca importante foi criada em 1982, a Hang Loose que em 1986 estava fazendo um campeonato mundial. A grande marca dos anos 1980 foi a Company:

A gente começou a propagar mesmo essa nossa marca, e muito mais cara, um estilo, a gente inaugurou uma maneira diferente de trabalhar sério e trabalhar do jeito que a gente era. A gente começou de fato a trabalhar de bermuda e 14 horas por dia, só com gravata que é sério, não. (FREITAS⁵⁹ in MELLIN, 2016c).

As marcas começaram a patrocinar os atletas, formando uma equipe, e, nos campeonatos, cada marca colocava sua barraca na praia, distribuía adesivos, camisetas, tudo organizado. Foi uma época maravilhosa e abriram as portas do mercado (MELLIN, 2016c).

Em 78 eu sentei no chão com o Sidão pra fechar meu primeiro contrato de patrocínio. Ele me pagava na época acho que era 5 mil cruzeiro, o meu pai ganhava, pai de doze filhos, ganhava 1500 cruzeiros por mês. Eu tava ganhando mais que pai, meu pai falou, opa pera aí, isso dá dinheiro né, então vai. (TINGUINHA LIMA in MELLIN, 2016e).

Quanto aos campeonatos, o critério de julgamento dos anos 1980 era diferente do que vemos hoje. Quem pegasse as melhores ondas e percorresse as maiores distâncias, fazendo o maior número de manobras, era declarado campeão. A regra era básica, se um surfista fizesse três manobras e o outro, cinco, o que fez cinco era o campeão.

O surfe era uma coisa muito mecânica, o surfista dos anos 80, ele era robotizado, robotizado na maneira de agir, modelinho, robotizado na maneira de surfar, neguinho só queria fazer da maneira que foi instituído. (ANDRADE in MELLIN, 2016d).

Isso bloqueava a criatividade do surfista, tinha que fazer o que os juízes queriam. Muitos surfistas bons foram prejudicados pelo julgamento e tiveram que mudar sua forma de surfar nas baterias.

⁵⁹ Luis de Freitas – cofundador da Company.

O cara falava, po negão tu dava altas manobras aéreas, tu não tá fazendo mais isso, o que que tá acontecendo com tu negão. Enfim, de repente eu tinha parado de fazer aquilo, mais eu tava no critério e tava ganhando né cara. (GOUVEIA in MELLIN, 2016d).

Já tinham caras que surfavam de outra forma, no *freesurf* e não conseguiram entender. Foi uma década que inibiu muito a criatividade dos surfistas. (ANDRADE in MELLIN, 2016d).

No final dos 1980 e começo dos anos 1990, o surfista Martin Potter fazia menos manobras mas tinha um surfe ultraradical e questionou os juízes, dizendo que surfava mais e melhor; ficou três anos batendo nessa tecla até que resolveram mudar. Surgiram-se várias manobras e o *floater*⁶⁰ foi a manobra de competição que representou os anos 1980. Outra mudança foi que, nos anos 1970, o surfista tinha uma única prancha, mesmo com patrocínio, era uma prancha para qualquer tipo de mar. Nos anos 1980 o surfista aparecia com cinco, dez pranchas (MELLIN, 2016d).

Essa necessidade por ter um *quiver*⁶¹ né, eu acho que veio muito por causa da competição, porque o pessoal que tava competindo via que tinha que ter uma prancha pra cada situação de mar né. Os primeiros surfistas que começaram a ter mais de uma prancha fez com que todos pensassem nessa possibilidade. Primeiro numa prancha com onda maior mais crítica, depois com uma onda menor quando tivesse muito pequeno e até o cara ter o *quiver* né. (VICTOR VASCONCELLOS⁶² in MELLIN, 2016d).

O que legitimou o surfista profissional, foi a criação de um universo do surfe. Nenhum outro esporte eu acho jamais teve isso no Brasil. Quando o dinheiro entrou no surfe de verdade, aí a coisa se legitimou completamente. O sujeito tinha 22 anos e ganhava mais do que o amigo dele que tinha 22 era formado em Direito e ainda passava o ano inteiro pegando onda, de calção, era imbatível. O surfe tem dois ídolos né. Um é o surfista né, mas o ídolo maior do surfe é a onda né, é o pico. Então, você equilibra, você junta os melhores surfistas nas melhores ondas é o que realmente faz o espetáculo do surfe ser grandioso. Isso não era completamente entendido nos anos 80. (FELIPE ZOBARAM⁶³ in MELLIN, 2016e).

Os campeonatos de surf no Brasil começaram a ser organizados no Rio de Janeiro a partir de 1965, em São Vicente, e no Guarujá a partir de 1967, porém o primeiro evento nacional, um marco na história do *surf* brasileiro, foi o Campeonato de Ubatuba de 1972. Como não existia um circuito brasileiro, o vencedor do campeonato anual era o “Campeão Nacional de Surf” (Andraus, 2013a).

⁶⁰ Floater – manobra em que o surfista, após realizar uma cavada na base da onda, vai até a crista e passa por cima dela, quase flutuando, retornando em seguida para a sua base. Esta manobra pode ser realizada, estando o surfista de back side - de costas para a parede da onda – ou de front side - de frente para a parede.

⁶¹ Quiver é o conjunto de pranchas de modelos e características diferentes.

⁶² Victor Vasconcellos – criador da Hotstick Surfboards.

⁶³ Felipe Zobaram – jornalista.

Às vezes os campeonatos eram feitos nas piores épocas né, não tavam preocupados com as ondas, tavam preocupados com o público. Então, quando é que vai tá a praia lotada, no verão, as ondas de meio pé, um pé. (ERALDO GUEIROS⁶⁴ in MELLIN, 2016e).

As associações foram aparecendo, federações, veio a ASP, Abrasa, Abrasp, Fecasurf, todas foram surgindo assim, a rodo”. (ANDRADE in MELLIN, 2016e).

A criação das entidades com respaldo nacional foi primordial para a explosão do surfe profissional brasileiro na década de 1980. Os campeonatos que ficaram na memória foram os maiores como OP Pro, Hang Loose Pro Contest que eram eventos culturais que tinham Miss Biquíni, estruturas enormes, os surfistas paparicados dando autógrafos. Esses eventos tinham estacionamento, alimentação, ambulância na praia, caso um atleta se machucasse. O Brasil tinha excelentes surfistas que na década de 1980 não pensavam em campeonato mundial, alguns participavam de algumas etapas e, quando o dinheiro acabava, voltavam e tinham o complexo de que os “gringos” eram melhores. Até que em 1988, Fabio Gouveia foi campeão mundial amador em Porto Rico (MELLIN, 2016e).

Em 1986 foi fundada a Associação Brasileira de Surf Profissional – Abrasp - e, em 16 de janeiro de 1987, começava a primeira etapa do Circuito Brasileiro de Surfe. Em 1992 o Circuito Nacional passou a valer como WQS e no ano 2000, na praia de Maresias, litoral norte paulista, surgiu o SuperSurf, considerado o maior circuito nacional do mundo, o mais disputado e com as maiores premiações, mas que em 2009 teve seu fim. Em 2010/2011 o Nacional passou a ser Brasil Surf Pro, 2012/2014, sem patrocínio, o circuito mudou o nome para Brasil Tour, formado apenas por etapas estaduais. E, em 2015, o circuito que mudou a cara do surf brasileiro voltou para dar maior credibilidade ao surf brasileiro (DAMÁSIO, 2015). O surfista Ricardo Toledo ganhou duas vezes o circuito brasileiro (1991 e 1995), época em que as etapas valiam pelo WQS, e disse:

Espero, sinceramente, que todos entendam o momento e apoiem tal acontecimento. Não porque estamos vivendo consequências do “Efeito Medina”, mas porque passamos por um momento delicado na política brasileira, e algumas pessoas se dispuseram a lutar pelo esporte que amamos durante nossa vida toda, o surf! (TOLEDO in DAMÁSIO, 2015).

O ideal é que o campeão do Campeonato Brasileiro Profissional ingresse no circuito mundial, mas alguns atletas participaram de algumas etapas regionais que valeram para o *ranking*

⁶⁴ Eraldo Gueiros – empresário e ex-surfista.

brasileiro. É o caso da maioria dos surfistas brasileiros na elite atualmente, como Gabriel, Miguel, Jadson.

Acho muito importante ter um circuito forte, principalmente porque os garotos têm que se espelhar em atletas de bom nível técnico para acreditar nas suas futuras carreiras profissionais. Quantos atletas do Nordeste queriam ser o Felipe Dantas nos anos 80? Fabio Gouveia foi um deles e se tornou muito maior que seu ídolo. Os garotos passaram direto e foram para o Circuito Mundial, mas o Mineirinho foi campeão do Brasil Tour e correu algumas etapas do SuperSurf. Foi muito importante para vários atletas do Brasil, pois ele elevou o nível da competição e os atletas o seguiram, com certeza. Fora ele, o Alejo, o Raoni e Heitor Alves também participaram. Acho que pode ter alguns ajustes, mas é extremamente importante para o surf nacional. (ANDRADE in SALLES, 2015).

Eu acho que o surfista vai ser sempre vagabundo, sabe qual a diferença do de antigamente que era só vagabundo. Agora nos somos vagabundo, profissional e ídolo. (WADY MANSUR in MELLIN, 2016c).

Segundo Vaz (2010), Flávio “Teco” Padaratz, com Fabio Gouveia, abriu as portas do circuito mundial para o *surf* brasileiro. Ele foi o primeiro brasileiro a derrotar Kelly Slater numa final do WCT, disputou cinco finais na primeira divisão do *surf* e venceu duas. Foi bi-campeão do WQS em 1992 e 1999. Existe uma distância muito grande do surfista amador de 14, 15 anos para o profissional de 20 anos, que entra no circuito mundial.

Existe uma lacuna porque parece que quem não consegue patrocínio para correr o Circuito Mundial não consegue ser surfista profissional. Isso desestimula a categoria de base, a amadora mesmo, porque não há um degrau da escada. Quem não tem perna acomodada e não consegue passar dois degraus num passo só, fica sem alternativa”. (TECO PADARATZ in SALLES, 2015).

O presidente da Confederação Brasileira de Surf, Adalvo Argolo, aponta que a falta de um circuito profissional pode comprometer a carreira de muitos surfistas e analisa:

Não podemos considerar atletas foras de série como Medina, Pupo, Adriano ou Filipe como a realidade média do surf brasileiro. Para cada Medina e Filipinho temos centenas de outros bons surfistas, que saem das categorias amadoras e buscam a profissionalização. Um circuito Brasileiro forte é de essencial importância para a sobrevivência do surf profissional no Brasil. (ARGOLO in SALLES, 2015).

Para os surfistas Wagner Pupo, Peterson Rosa, Fabio Gouveia, o circuito brasileiro foi muito prestigiado, tinha seus ídolos e acabou depois de dez anos por conta dos atletas.

Fiz parte do início do Super Surf e foi muito legal, pois tinha algumas etapas pelo Brasil aonde conseguíamos ir até mesmo sem patrocínio e já entrávamos ganhando uma grana. O que estragou

foram os próprios atletas, que quiseram reivindicar uma premiação maior e acabaram ficando sem nada. (WAGNER PUPO in SALLES, 2015).

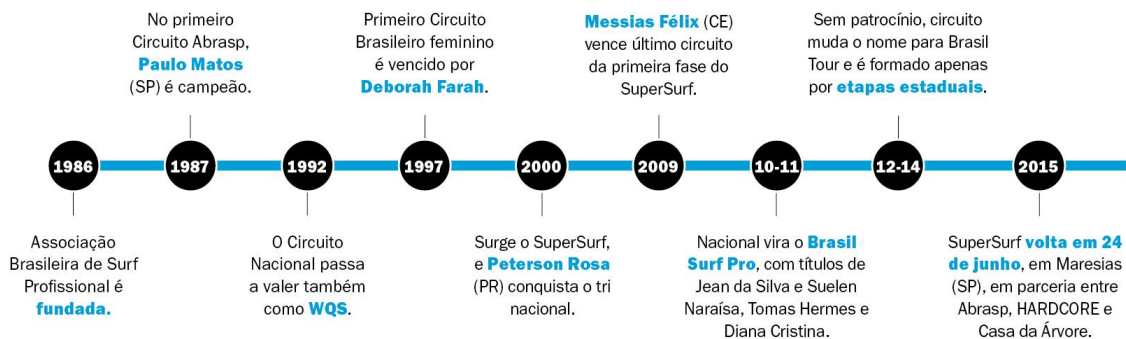
Na época, o próprio conselho resolveu que deveria mudar do Super Surf para o Brasil Surf Pro, mas foi um ledro engano. Os novos organizadores viram que não conseguiriam capitalizar tanto com aquilo e, como não eram surfistas ou um cara apaixonado pelo que fazia como o Evandro (Abreu, organizador do Super Surf), tudo se acabou. (LEITE⁶⁵ in SALLES, 2015).

Em abril de 2000 tivemos o retorno do Circuito Brasileiro de Surf Profissional em parceria com a Abrasp, a HARDCORE e a Casa da Árvore. A primeira etapa aconteceu na praia de Maresias, litoral norte paulista, e entrou para a história mundial do esporte como o mais disputado e com as maiores premiações: o SuperSurf que teve etapa em Ubatuba-SP, Floripa-SC e no Rio de Janeiro, com o mesmo formato do World Tour.

Como não temos uma elite formada, vamos ter vagas de convidados e abriremos o restante para qualquer um se inscrever. Vamos determinar a maneira de ser mais justo possível, unindo todas as forças do surf para ter um filtro no primeiro ano inteiro, considerando, por exemplo, a nova geração e os ranking da Abrasp e sul-americano. (FALCÃO⁶⁶ in DAMASIO, s/d).

FIGURA 8 – LINHA DO TEMPO

CIRCUITO BRASILEIRO: LINHA DO TEMPO



FONTE: Damasio, s/d.

4.3. BRAZILIAN STORM

O fim do circuito nacional aconteceu com o melhor momento do *surf* brasileiro no mundo, o *Brazilian Storm*, quando seis brasileiros se classificaram para a elite mundial.

⁶⁵ Frederico Leite – presidente da Federação Catarinense de Surf.

⁶⁶ Pedro Falcão - diretor executivo da Abrasp.

Essa nova geração do surfe brasileiro, ela é a mais talentosa, mais bem preparada e a melhor de todos os tempos. (ANDRADE in MELLIN, 2014.)

Em agosto de 2014 a história do *surf* começou a mudar em Teahupoo com a vitória de Gabriel Medina sobre Kelly Slater, 11 vezes campeão do mundo (considerado pelos especialistas como melhor surfista de todos os tempos), na final do Billabong Pro Tahiti que mostrou a supremacia do brasileiro na temporada e o deixou próximo do título mundial.

Foi demais! Nem dormi direito na noite do último dia do campeonato, surfei ondas perfeitas e a sensação é de felicidade. Ainda não caiu a ficha, o Kelly é o rei do pico, uma lenda viva do surf. Mas foi inesquecível, sem dúvida a melhor etapa da minha carreira. (MEDINA in LEITE, 2014).

Quando perguntaram se sentiu medo nas ondas de Teahupoo:

Sim, teve momentos que o mar estava sinistro e durante o campeonato todo não tomei nenhuma vaca, mas na última bateria tomei uma pesada. É realmente sinistro [...] no último dia eu estava em sintonia com o mar e isso ajudou bastante”. (MEDINA in LEITE, 2014).

Faltavam quatro etapas para o término do circuito e manter o foco foi seu maior desafio, além de lidar com badalações:

Essa badalação é normal e sou muito grato pelo carinho de todos. Mas com o passar do tempo eu vou aprendendo a lidar com essa situação, meu objetivo principal é manter o foco total. (MEDINA in LEITE, 2014).

Sobre as consequências que um título mundial pode trazer para a indústria do esporte:

Acredito que tornará o esporte mais popular e poderá mudar o pensamento de alguns empresários para que comecem a investir no circuito nacional e que isso se transforme em uma estrutura maior e melhor para nossa base de atletas. (MEDINA in LEITE, 2014).

Parabéns a Gabriel Medina pelo seu desempenho esta semana. Há mais conversa sobre esse cara do que qualquer um e por uma boa razão. Ele é o cara mais perigoso do mundo do surf. Por quê? Só neste ano, ele venceu em Snapper, uma onda dominada por regulares há mais de dez anos. Ele venceu em Fiji, uma das ondas clássicas do Tour. E agora ele ganha o Billabong Pro Tahiti num mar gigante, um evento em que ele não era considerado a principal ameaça por muitas pessoas. É exatamente por isso que Medina tornou-se tão perigoso... Ele pode e vence em ondas/condições em que ele nem sequer tem muita experiência ainda, e as pessoas não sabem o que esperar. Ele é mais determinado e faminto pela vitória do que qualquer outro surfista. Ele é completo, combina aéreos, tubos e rasgadas. Ele pode produzir clipes inteiros de vídeo em uma simples sessão. Ele passou em todos os testes colocados em seu caminho. Mesmo que eu tente fazer tudo ao meu alcance para parar esse cara este ano, eu sou um grande fã do seu surf e ele é um cara muito bacana. Os maiores

obstáculos que ele irá enfrentar em sua carreira serão manter a motivação a longo prazo e lidar com um grupo de fanático de brasileiros que está depositando as esperanças de um país em seus ombros. Tenho certeza de que ele vai aceitar e lidar com esse desafio como fez com qualquer outro colocado em seu caminho até agora. (SLATER *in* LEITE, 2014).

Marcelo Serpa, surfista responsável pela criação da logomarca de Gabriel Medina, posiciona-se da seguinte forma:

Esta vitória deverá ser um divisor de águas para Medina e, portanto para o surf brasileiro. Ganhar em Fiji para logo depois ganhar do Kelly Slater em ondas de 12 pés em Teahupoo deverá silenciar a má vontade que o surf gringo tem com o Brasil. O surf como esporte é extremamente conservador e até um pouco xenófobo. E tanto a indústria como a mídia do surf segue esse caminho. Quem sabe a partir de agora Medina apareça mais em capas das revistas estrangeiras, não mais como um exótico alienígena: “O brasileiro que surfa muito bem, mas...”, e sim como, de longe, o melhor talento que apareceu no surf de competição nos últimos dez anos. (SERPA *in* LEITE, 2014).

A trajetória do campeão ganhou a primeira etapa na Austrália, no Brasil, foi eliminado. Foco e determinação são as palavras de ordem.

O Gabriel foi um dos melhores surfistas amadores do mundo. Ele já venceu mais etapas do que outros atletas venceram em toda a carreira. Acho que muitos atletas do circuito sempre tiveram medo dele. Ele é muito apaixonado por competição. Quando alguém tem essa paixão em competir, e aplica isso à vida, eles vão sempre vencer, porque querem vencer. (Narrador *in* DANIEL, 2014).

Na etapa de Fiji, primeiro lugar. Mais uma vitória aqui em Fiji eu tô assim, não sei nem o que fala né é coisa de Deus meu. Quando é pra ser, acontece independente de qualquer coisa pode ser qualquer um e tô muito feliz agora, tamo saindo daqui de Fiji com essa vitória, com a liderança do ranking. Na verdade, hoje Fiji virou Brasil hahaha (MEDINA *in* DANIEL, 2014).

Na África do Sul Medina perdeu e foi eliminado. Nas ondas de Teahupoo, Taiti, tirou notas boas e passou as primeiras fases.

Foi suficiente pra passar agora e, [...] tô pensando positivo e depois que você passa, se dá uma aliviada, dá uma sensação de conforto, mas foi só a primeira bateria”. (MEDINA *in* DANIEL, 2014).

E, na final contra Slater, Gabriel foi campeão da etapa e tinha o reconhecimento de atletas consagrados no esporte:

O mais importante é o quanto ele tem crescido. Ele passou de um menino para um homem. O poder e a força dele são demais. Quando você disputa um título mundial, tem muita pressão em você, mas tendo todo o Brasil nas suas costas vai ser incrível!. (FANNING⁶⁷ *in* DANIEL, 2014).

⁶⁷ Mick Fanning – surfista profissional, três vezes campeão do mundo.

Esse ano tem tudo pra ser o ano dele. Então, independente disso ele já mostrou pra todo mundo aí o surfe brasileiro, essa molecada toda, não só ele como todos os moleques, essa molecada toda mudou a imagem do surfista brasileiro. (BURNQUIST⁶⁸ in DANIEL, 2014).

Na próxima etapa, Califórnia, perdeu, foi eliminado e partiu para a França com um pouquinho de raiva e foi eliminado. Etapa de Portugal, eliminado. Na última etapa o principal adversário de Medina era Fanning e os dois ficaram na mesma casa no Hawaii.

Então, no dia 19 de dezembro de 2014, depois de 38 anos o Brasil teve seu primeiro campeão mundial de *surf*. Medina é comparado com Slater, ambos ganharam o primeiro título com 20 anos, após a quarta temporada na elite.

O sentimento é incrível! Eu não sei o que dizer agora. Eu tive um grande apoio aqui. Alejo me ajudou muito. Eu adoro essa multidão! Adoro o surfe! Tudo valeu a pena”. (MEDINA in DANIEL, 2014).

Na entrega oficial do prêmio da WSL Awards, o vice-campeão disse:

Mesmo sendo vice-campeão, sinto como se tivesse vencido! A primeira coisa que vi foi a erupção na areia, como um vulcão, as pessoas indo à loucura e gritando. Tive muita sorte de poder ver aquilo de outra perspectiva. E quando olhei pro Gabriel, vi a emoção que ele tava sentindo. Sei como é extravazar todo aquele trabalho duro e aquele stress. Poder ver toda a sua emoção e dividir esse momento na água com você foi muito especial. Gabriel, estou muito feliz por você. Parabéns!. (FANNING in DANIEL, 2015).

Segundo Alves (2015), o efeito Medina aumentou o interesse de desconhecidos pelo esporte, os negócios prosperaram e tivemos grande exposição do *surf* na mídia. Em Maresias, cidade de Medina, todos ficaram muito eufóricos e pessoas que não estavam ligadas ao surf começaram a falar e buscar informações sobre o assunto. As pessoas vão para Maresias para tentar ver o campeão e conhecer a cidade e a praia deste. Entre dez escolas de *surf* dos Estados de Santa Catarina, São Paulo, Rio de Janeiro e Bahia, oito tiveram aumento significativo no número de inscrições para aulas.

Atendemos desde novembro do ano passado uma média mensal de 18 aprendizes. Eles se deixaram levar pela onda Medina e investiram em equipamentos e acessórios de surf em pouco tempo. (MARTINEZ⁶⁹ in ALVES, 2015).

Depois do título todas as crianças que chegam hoje na escola citam o nome do Medina, brincam que querem ser iguais a ele. (SILVA⁷⁰ in ALVES, 2015).

⁶⁸ Bob Burnquist – skatista profissional.

⁶⁹ Sebastião Martinez - dono de uma escola de surf em Florianópolis.

Através da mídia o público passou a conhecer melhor o surf. Rafael Baialuna que mora em Jundiaí/SP vai com frequência para o Guarujá:

Aceitei o convite de uns brothers pra fazer o bate-volta no ano passado e desde então não parei mais. Em um ano tive um ganho imensurável de qualidade de vida, saúde, lazer e principalmente os incontáveis amigos que fiz dentro d'água. Toda semana tem gente mandando mensagem e pedindo carona pra fazer as quedas. (BAIALUNA in ALVES, 2015).

No ramo empresarial, a Rip Curl, que é uma das patrocinadoras de Medina, foi muito beneficiada:

Tivemos maior visibilidade da marca no Brasil, principalmente pelo interesse dos veículos da mídia de massa pelo surf. Há uma percepção dos donos de lojas, que notaram que mais consumidores têm procurado os produtos da marca. (GONZALES in ALVES, 2015).

Segundo pesquisa do IBOPE Repucom, a popularidade de Medina aumentou após o título.⁷¹

QUADRO 5 – MEDINA.

GABRIEL MEDINA	OUTUBRO 2014	FEVEREIRO 2015
POPULARIDADE	35	85
INFLUÊNCIA	65	80

Fonte: IBOPE Repucon, 2016.

Temos também, de acordo com estudo do IBOPE Repucom e da WSL, que a etapa Oi Rio Pro, que aconteceu em maio de 2015 no Rio de Janeiro, foi a mais vista na história do torneio que reuniu mais de 30 mil fãs na praia do Pepê. O grande destaque foi a repercussão do evento no ambiente digital. O site da WSL registrou mais de 7 milhões de visualizações e 1,5 milhão de horas assistidas entre cobertura, ao vivo, do Oi Rio Pro e demais conteúdos disponibilizados no período, um aumento de 196% e 65%, respectivamente, se comparado ao ano anterior. O número de *pageviews* no site da WSL também alcançou um crescimento de 143% em relação a 2014. Desde o lançamento do aplicativo oficial da WSL, em abril de 2015, mais de 200 mil *downloads*

⁷⁰ Rodrigo Silva - projeto Ondas no Guarujá.

⁷¹ Sobre o IBOPE REPUCOM, Especialista em pesquisa de marketing esportivo e patrocínio, o IBOPE Repucom oferece soluções que permitem, dentro do segmento esportivo, o monitoramento de ações em eventos, planejamento de anunciantes de mídia, estudos analíticos sobre comportamento e consumo esportivo e outros indicadores de performance para mensurar o retorno de campanhas e ações. Os dados são da nova edição do Celebrity DBI, pesquisa realizada com base em uma amostra com representatividade nacional em cada país em que o instituto atua. No Brasil, a amostragem conta com seis mil pessoas, com idade entre 16 e 69 anos, que avaliam cerca de 300 celebridades brasileiras e 300 globais, entre atores, esportistas, músicos e apresentadores. No mundo, são avaliadas mais de sete mil personalidades. Disponível em: <<http://www.iboperepucom.com/br/home/>> acesso em: 23 ago 2016.

foram feitos por brasileiros, mas do que qualquer outro país no mundo. Durante o campeonato, #OIRIOPRO foi a quarta *hashtag* mais usada no Twitter, no Brasil.

Para Rebel (2015), a tempestade brasileira virou um ciclone ao se referir ao *Quiksilver Pro Gold Coast* em Snapper Rocks, Campeonato Mundial de *Surf* na Austrália. Ítalo Ferreira comentou sobre a dificuldade por ser novato no *Tour* e ter de enfrentar os primeiros do ranking. Ao eliminar o “Rei” Kelly Slater, ganhou mais confiança.

O Kelly é uma inspiração para mim e para muitos surfistas da minha geração. Ele é uma verdadeira lenda do esporte, e pena que a nossa bateria não deu muita onda boa. Mas eu consegui achar duas para fazer boas manobras, então estou muito contente por ter conseguido derrotá-lo logo na minha primeira etapa no WCT. (ÍTALO FERREIRA in REBEL, 2015, p. 134).

Ítalo Ferreira começou a surfar com nove anos na baía Formosa, Rio Grande do Norte, com a tampa de uma caixa de isopor que seu pai usava para guardar peixes, conseguia ficar em pé e se divertir. Ganhou uma prancha quebrada do primo e, depois de um tempo, foi ganhando pranchas de algumas pessoas. Apesar de a família considerar que surfista é maconheiro e vagabundo, quando perceberam que ele era bom, deram todo o apoio. Ele competiu da categoria iniciante até a Open no Nordeste e foi campeão em todas. Foi campeão nordestino, campeão estadual, campeão brasileiro pro júnior, campeão brasileiro profissional, vice-mundial júnior e conseguiu a vaga no WSL em 2015, conquistando o título “Rook of the Year”⁷² (ALLAIN, 2015). Quando pergutaram se ele acredita que o surfista brasileiro tem mais garra, mais fome de vitória, respondeu:

Cara, eu acho que sim, porque no nosso caminho, se comparado ao dos surfistas gringos, existem mais dificuldades. Eles já têm todo o suporte, todo o projeto, tudo certinho, então só precisam entrar na água e fazer o trabalho, tentar passar as baterias. A gente não. A gente vem de lugares que não têm muita onda, que só têm onda pra um lado. Isso dá uma vontade a mais de vencer. Acredito que isso seja uma característica do brasileiro, de ser guerreiro, de correr atrás independente das dificuldades. Isso te dá mais fome de vencer. Acredito que isso é o que faz a diferença para os brasileiros. (FERREIRA in ALLAIN, 2015).

Ítalo é muito tranquilo, não gosta de festas, balada, prefere ficar mais sossegado e dormir bem. O que ele faz quando não está competindo ou treinando?

Gosto de assistir filmes, ficar na internet vendo as notícias pelas redes sociais, olhando o Instagram da galera, assistindo aos campeonatos. Como te falei, gosto de ver os vídeos de surf para observar

⁷² Rook of the Year – estreante do ano.

os detalhes para as próximas etapas. Fico vendo no You Tube as baterias dos outros caras, como eles competem. Então, estou sempre trabalhando de algum jeito. O tempo é curto por causa das etapas, por isso quando estou um pouco livre vou para São Paulo para treinar funcional no Instituto Marazul, preparar minha parte física, meu corpo, para estar bem nas competições. Gosto também de ouvir música. Fico com o som ligado praticamente o dia inteiro. Isso me deixa um pouco mais tranquilo, sossegado. (FERREIRA in ALLAIN, 2015).

Felipe Toledo deu um espetáculo de *surf*: “Eu amo surfar direitas como essas aqui de Snapper Rocks, então estou me sentindo bem confortável e confiante nas baterias”. O ciclone Toledo, diante de uma multidão, aplicou uma incontável variedade de manobras e conquistou pela primeira vez um evento da elite.

Essa minha última onda foi realmente incrível e fiquei muito contente pelos juízes terem me dado nota 10. O ano passado foi fantástico para o Brasil, com o Gabriel deixando todos nós orgulhosos pelo título mundial. A conquista dele foi definitivamente uma grande motivação para mim, pois mostrou que podemos chegar lá também. Agora, eu sou o número 1 do mundo, nem consigo acreditar, estou muito feliz. E a torcida brasileira é sensacional! Não importa o tempo, se está sol ou chovendo, eles estão sempre nas praias torcendo pra gente e eu adoro o povo brasileiro. (TOLEDO in REBEL, 2015, p. 137).

Seguindo as ondas, Adriano de Souza, o “Mineirinho”, começou a surfar com oito anos no Guarujá/SP, foi paixão à primeira vista. Em 2002 ganhou sua primeira etapa do circuito brasileiro no Rio de Janeiro, aos 14 anos ganhou de grandes nomes do *surf* que tinham 35 anos. Quando entrou para o circuito mundial, era o único brasileiro, não tinha ninguém que o incentivasse, seu espelho eram os gringos.

Hoje, os brasileiros têm um ao outro. Eu adoraria ter tido isso lá atrás. Se tivesse, acho que teria ido bem mais longe. Na minha história no circuito, eu era visto apenas como mais um qualquer, e não como um cara com potencial de tirar o posto de alguém – e, quando isso começou a acontecer, tudo mudou. Hoje, ao contrário do que acontecia antes, quando um brasileiro entra na água, as pessoas enxergam e respeitam. Nós conquistamos tudo o que acontece agora. (ADRIANO DE SOUZA in LESSA, 2016).

Adriano tinha conhecimento do que era necessário para tornar-se campeão mundial: “domar” Pipeline. Se Fanning ganhasse a semifinal, já seria campeão, mas a 3 min e 20 s do fim da bateria, Medina provou que, para ele, nada é impossível.

Acelerou e decolou: full rotation indy grab, muito alto e para frente! Caiu com os pés na prancha, as costas deitadas na espuma dificultaram a volta, mas Gabriel Medina reergueu-se e fez uma reverência para todo mundo que o assistia. (ROJAS, 2016).

Adriano de Souza, um guerreiro humilde do Guarujá, rezou, surfou, venceu e saiu da água campeão mundial de 2015 em Pipe Master, objetivo de qualquer surfista. Gabriel Medina ficou com o título da tríplice coroa havaiana, o segundo título mais importante do *surf* mundial.

Dedico esse troféu ao meu irmão Angelo, que com R\$30 comprou uma prancha pra mim, na época eu sabia que era muito dinheiro para ele. Sem esse presente, nada disso teria acontecido. Agora estou no topo do mundo por R\$30. Ele foi muito importante nessa caminhada. Muito obrigado, meu irmão, eu te amo. Amo toda minha família. (ADRIANO DE SOUZA in KOJIN, 2016).

Adriano é o único brasileiro do circuito que não tem marca internacional como patrocinadora principal.

Sou muito grato pelos meus patrocinadores, mas não tem como comparar a força global de uma marca nacional com a de uma mundial. Com apoio internacional, você anda em qualquer praia do mundo e é reconhecido. Isso não aconteceu comigo, mas graças a Deus consegui mesmo assim, junto a outros patrocinadores, pelos quais sinto uma honra enorme. (ADRIANO DE SOUZA in LESSA, 2016).

Se ele acredita em sorte ou tem alguma superstição?

Acredito muito em sorte, mas ao mesmo tempo acho que ela fica mais tempo grudada em quem valoriza trabalho e dedicação. Toda a energia que você joga para o universo, de alguma maneira, voltará. E todo campeão tem sorte. Sobre superstições, tenho as minhas loucuras. Neste ano, no meio da competição na Califórnia, um cara chegou perto de mim e me agradeceu porque eu estava competindo. Nesse dia perdi. Nunca ninguém tinha me dito isso. Depois, em Haleiwa, o mesmo cara chegou perto, disse a mesma coisa – e eu perdi. Em Sunset, ele falou outra vez, e em seguida eu perdi de cara. Não acreditei! Pensei: ‘O problema é esse cara!’ Na final do Pipe Master, quando o vi chegando perto, já saí correndo para outro lado, antes que ele me visse e falasse alguma coisa. Acho que deu certo! (risos). (ADRIANO DE SOUZA in LESSA, 2016).

Em entrevista cedida a Lessa (2015) Kai Lenny, predestinado pelo nome que significa oceano em havaiano, o garoto prodígio dos esportes aquáticos cresceu em Maui e é o rei do *stand up paddle*. Quando tinha 16 anos, recebeu um telefonema do havaiano Laird Hamilton, um dos maiores atletas aquáticos da história, para surfar em Jaws, Maui, Hawaii.

As ondas de Jaws são gigantes e temidas em todo o mundo, fica isolada e rodeada por pedras. A correnteza é fortíssima. Surfistas brincam que uma “vaca” em Jaws é como “cair numa máquina de lavar gigante”, tamanho o volume de água.

Foi assim que decidi surfar Jaws pela primeira vez na vida. Poderia ter feito antes, mas essa é uma onda dura que você só tem que enfrentar quando estiver completamente seguro. Surfar com o

foilboard ali é provavelmente uma das coisas mais difíceis que alguém pode fazer na água, mas quando Laird me ligou senti que era o dia. (KAI in LESSA, 2015).

Depois daquele dia, Jaws virou rotina e seu lugar favorito para surfar. É patrocinado por gigantes do mercado como a Hurley, Red Bull, Go Pro, TAG Heuer e Nike e apareceu descalço como um típico morador da região para dar entrevista, raro para atletas desse nível. Kai aprendeu a surfar com quatro anos, aos seis praticava *windsurf*, aos sete, a modalidade em que ele é mais conhecido, *stand up surf* (SUP), e aos nove já arriscava o *kitesurf*.

Soube que seria um profissional desde que peguei minha primeira onda. Estou vivendo um sonho, porque sou um cara que tem pelo menos quatro pranchas na caçamba do meu carro com tamanhos, formatos e funções distintas. Meu trabalho é entrar na água e me divertir, e eu ainda sou muito bem pago para isso. Eu faço o que as outras pessoas fazem em suas horas de lazer. O que pode ser melhor que isso? (KAI in LESSA, 2015)

Um de seus maiores patrocinadores, Bob Hurley, que admira Kai desde pequeno, disse:

Kai é um ser humano raro, abençoado e mágico. Sua curiosidade e positividade são contagiantes, qualquer um que conviva com ele sente isso. Sua paixão por inovação dentro da água é uma inspiração não apenas para outros atletas, mas até mesmo para o nosso time de designers. (HURLEY in LESSA, 2015).

Ele é disciplinado por natureza. Nunca tive que forçá-lo a acordar para treinar nem dar broncas sobre alimentação ou horários. Ele sempre soube o que deveria fazer. (LENNY⁷³ in LESSA, 2015).

Kai tem tentado se cobrar um pouco menos e diz:

A maioria das pessoas tem dificuldade para manter o foco, o meu problema é justamente o contrário, eu preciso me esforçar para relaxar. Quando tenho um objetivo, eu simplesmente não enxergo mais nada que esteja ao redor a não ser aquilo que quero. É maior do que eu. (KAI in LESSA, 2015).

Desde a adolescência está focado nas competições, seus amigos adotaram seu estilo de vida e desde a infância convive com pessoas uns 20 anos mais velhas.

Coloquei tudo em jogo. Nunca bebi, não usei drogas, não tive várias namoradas, não ia para as festas, nada disso. Hoje tenho tentado não me cobrar tanto e aproveitar outras situações. Sigo meu instinto para saber se aquilo é uma distração em relação ao meu foco ou se é algo que não atrapalha. Eu sei o que eu quero e não gosto da idéia de me perder pelo caminho. (KAI in LESSA, 2015).

⁷³ Martin Lenny – pai de Kai.

Quando fica ansioso, gosta de sair para correr, já tentou fazer meditação e ioga mas, por ser hiperativo, não deu muito certo. No que diz respeito aos ídolos, ele cresceu surfando com lendas como Laird Hamilton e Robby Naish.

Eu cresci vendo esses caras e queria ser um deles. É como os garotos brasileiros que querem ser o Neymar. Mas é engraçado porque eles nunca foram ídolos daqueles que você grita e treme quando vê porque sempre estiveram na praia comigo”. Ele tem um ídolo: “Sou um grande fã do Ayrton Senna. Li sobre ele e vi um documentário que contava a sua história. Ele sempre foi uma grande inspiração e eu sentia que queria fazer na água o que ele fez nas pistas. Outros atletas que considero ídolos são o motociclista americano Travis Alan Pastrana e o italiano Valentino Rossi. Assim como Bruce Lee e Kelly Slater. Acho que esses caras têm uma conexão especial com seus corpos. (KAI in LESSA, 2015).

Kai diz que sua maior qualidade como atleta, além da capacidade mental de manter o foco e aguentar pressões, é a tolerância extrema à dor.

Nunca falei sobre isso antes. É como se eu tivesse um interruptor na cabeça que desliga quando começo a sentir dor. Há dois anos sofri um corte profundo no pé, entre os dedos, surfando Jaws. Fiquei sob a água durante 1 minuto com o pé praticamente dividido em dois e não senti nada. Quase quebrei minha perna esse inverno, as pessoas ao meu redor gritavam e tudo o que pensava era: “droga, não vou poder surfar por uns dias”, revela, sorrindo. (KAI in LESSA, 2015).

Kai citou Gabriel Medina por ser um atleta focado e que a origem de todos os esportes que pratica foi o *surf*. Sobre competir no circuito mundial ao lado de Medina, fica pensativo e diz:

Eu amo competir porque esses eventos afloram o que tenho de melhor. Sou competitivo até com coisas que não são o meu trabalho. Adoro andar de skate e quando assisto a um campeonato fico com raiva por não estar participando. Acho que seria difícil abdicar dos outros esportes porque para estar ali eu teria que deixar o resto de lado. Mas nunca imaginei que seria uma coisa só ao longo da vida. Tenho desejo de ser muitas coisas, sinto que minha mente é muito aberta. Quando vejo uma banda legal, fico pensando que poderia ser músico. Na semana seguinte acho que ser ator ou pilotar carros seria a coisa mais incrível do mundo. Então... quem sabe um dia..., completa o multiatleta. (KAI in LESSA, 2015).

4.4. A EMOÇÃO E O RISCO DAS ONDAS GIGANTES

Mad Dogs, no Havaii, essa gíria significa “Cachorros Loucos”, fazer acontecer, enfrentar qualquer barreira para concluir, e os três baianos, Danilo Couto, Marcio Freire e Yuri Soledade, fizeram isso. Saíram de Salvador na década de 1990 para viver o sonho de surfar as ondas mais famosas do mundo, Jaws. Enquanto os atletas *tops* surfavam com auxílio de moto aquática, eles enfrentavam as ondas gigantescas sem coletes e sem jet-skis, sem muita segurança, mas faziam

aquilo pelo amor ao *big surf*. Em 2011, Danilo Couto recebeu o prêmio máximo do esporte (Billabong XXL) pela Melhor onda do Ano, com sua performance em Jaws.

Para te falar a verdade foi a fase mais difícil e assustadora, mas a mais gratificante. Como não tínhamos os equipamentos de hoje, como jet-ski, equipe de resgate, coletes salva vidas e até as pranchas propícias íamos para cada swell como os gladiadores iam para cada batalha sem saber se íamos sair vivos. Hoje em dia, olhando para trás reconheço que o risco foi muito grande e realmente os gringos estavam certos em acharem que nos éramos loucos. Acredito que o amor e paixão por aquilo que acreditamos às vezes nos fazem cometer certas loucuras, mas tenho certeza que sempre teve alguém lá em cima olhando por nós. (SOLEDADE in PABST, 2015).

Foi um período de mais ou menos cinco anos. A gente foi ali todo ano fazer umas quedas. A galera local via, olhava do Cliff, uns mais interessados que outros. A galera local que gostava de onda grande viu... e a reação foi show. A gente não fazia muito estardalhaço. Eles foram se inspirando, eles caíram com a gente e foi uma bola de neve. Até que hoje é uma febre. Todo mundo tem a sua gunzeira, cada um puxando o seu limite, mas chegou a um ponto que influenciou muito a nova geração de surfistas do lugar. Estimulou eles e surfarem ondas maiores na remada. (COUTO in PABST, 2015).

Por que a remada ao invés do *Tow-in*?

Para mim, são dois esportes totalmente diferentes e cada uma tem o seu lugar e sua vez. Acredito que existe um limite na velocidade e no tamanho com que a onda quebra que define bem a necessidade de usar um ou o outro. No começo, esse limite era bem menor e foi aí que conseguimos provar que existe um limite bem maior, sendo que, aumentando o limite aumentamos o risco e consequentemente o prazer. Aumentando esses limites mudamos a história do surf de ondas grandes para sempre. (SOLEDADE in PABST, 2015).

Quanto à segurança, como é surfar ondas gigantes, sem coletes e sem jet-skis para regaste?

Não tínhamos segurança nenhuma. Era pura coragem guiada pela vontade de descer uma onda enorme. Os riscos eram muitos sem uma segurança devida. Se acontecesse algum acidente, seria o fim da jornada. Nada nos forçou a fazer o que fizemos. Era tudo pra nós mesmos, pra nossa satisfação pessoal. Eu por exemplo, nunca tive patrocínio ou dinheiro envolvido na minha jornada. (FREIRE in PABST, 2015).

Isso mesmo, ninguém usava colete para remar até cinco anos atrás. Muitas vezes não tinha jet-ski, era tudo no 'feeling'. Até que um dia eu tomei um caldo numa sessão que eu fiz com o Márcio, que eu jurei para mim mesmo que eu nunca mais iria para lá sem um jet-ski para regaste. Porque eu quase morri e se eu apagasse ali não ia ter ninguém para me salvar. Fui jogado nas pedras, escalei, sai e deu tudo certo, mas foi bem próximo de dar tudo errado. (COUTO in PABST, 2015).

Hoje são vários equipamentos. Desde coletes salva vidas até os mais novos coletes infláveis e as técnicas de preparação e resgate que com ajuda do jet-ski com um bom piloto pode te salvar de um momento entre a vida e a morte. A grande diferença era que no início não existia nada disso e sem essa ajuda, era você e o mar e não tinha como pedir para parar. Foram várias situações onde estávamos sozinhos e sem coletes, e só estamos aqui por sorte e pela graça de Deus. (SOLEDADE in PABST, 2015).

Qual o maior perigo de ser surfista de ondas grandes?

Realmente é apagar, seja tomando um caldo ou batendo a cabeça. Já passei por algumas situações onde quase apaguei e se isso tivesse acontecido, não estaria aqui hoje. O mar é muito poderoso e perigoso, temos que saber escutar a nossa voz interior e nossos próprios limites e com isso tentar minimizar os riscos da melhor forma possível. (SOLEDADE in PABST, 2015).

Para enfrentar as ondas gigantes de Jaws na remada, o treinamento é muito importante. Treinam apneia, canoagem, *stand up, surf* em ondas pequenas, muita malhação, entre outros. O mais difícil e o mais importante é treinar o psicológico. “Para mim, ou você nasce com isso ou não, surfar ondas gigantes não é para todos” (SOLEDADE in PABST, 2015).

Na minha opinião cara, o time baiano, primeiro representa o Brasil como os cariocas fizeram numa época, eu acho que hoje os baianos fazem de um outro jeito, de outra época, mas de um jeito, na minha opinião, pode até ser polêmico no que eu vou falar, mas o jeito mais holístico, mais inteiro, mais digno. Porque?, porque porra, os caras, todos os caras com bases né meu, famílias bem estruturadas, estórias, cara, estórias felizes né meu. Que é isso que, porra, isso que é importante. Então, a paixão pelo surfe. A paixão por esse nosso *lifestyle*. Nunca cara tirou o foco dos caras de trabalha, se vira, no final nenhum deles vive de patrocínio, essa é outra história incrível. (ANDREATTA⁷⁴ in STUDART, 2015).

Depois de quantos anos que a gente surfava lá, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, os caras apareceram. Foi a primeira vez que os surfistas, os grandes nomes do big surf mundial apareceram, pegaram onda e, a mídia mundial expôs em vários sites, surfline, Mark Healey, Greg Long, Ian Walsh surfam Jaws na remada, tal, aquela coisa toda, nem mencionaram meu nome, nem o de Yuri, Danilo saiu, saiu, mais saiu... (FREIRE in STUDART, 2015).

A mídia é muito competitiva. Eles querem ser os primeiros a lançarem a história. Não importa se a história está pronta ou não. A mídia adora dar sensação, uma coisa nova. Ela vive disso.

A mídia é tão underground, quer dizer... Todo o movimento de Jaws é muito underground. O mercado do surf é muito pequeno comparado ao skate, snowboard e ski. E além do mais, havia somente alguns brasileiros fazendo isso. Então é menor ainda. (TASSARA⁷⁵ in STUDART, 2015).

Na reportagem do programa Risco Total (2015), Carlos Burle que nasceu em Recife, no dia 9 de novembro de 1967, surfista de ondas grandes, começou a surfar com 13 anos e desde cedo gosta de desafios e superar limites:

Quando a gente está surfando onda grande é tudo muito intenso, então você fica muito eufórico, fica muito cauteloso, tem muito medo [...] existe um questionamento muito

⁷⁴ Romeu Andreatta – fundador da revista Alma Surf.

⁷⁵ Aldo Tassara – cinegrafista.

grande, mas naquele momento que você está surfando onda grande você é puro instinto. [...] É esse misto de emoções que faz com que a gente se sinta vivo e tão perto da morte que a gente dá mais valor a vida. [...] O surf é um esporte muito místico mesmo, eu tenho uma relação muito mais de amizade, respeito e de carinho com o mar do que de disputa. [...] É uma integração, é uma integração. Eu sou consciente que se não for dessa maneira eu não estaria agindo de maneira certa. (BURLE in NERY, 2015)

Carlos Burle já encontrou a natureza de mau humor. “Às vezes o preço por ultrapassar o limite pode ser caro demais” (NARRADOR in NERY, 2015).

Eu acho que o dia que resume minha vida com mais intensidade foi o que aconteceu em Nazaré, junto com o Felipe Cesarano, Pedro Scooby e Maya Gabeira e eu tinha uma missão que era fazer com que todo mundo surfasse as maiores ondas da vida e principalmente voltasse pra casa vivo. (BURLE in NERY, 2015).

Ele narra o acidente que aconteceu com Maya em Nazaré quando ela quase morreu. Após a tirar da água e perceber que ela estava bem e nas mãos dos melhores profissionais, Burle voltou para sua missão.

A situação que me abalou lógico, mais eu ainda tinha uma missão pela frente e não tinha mais nada que eu pudesse fazer com a Maya. Então, eu procurei isolar os incidentes e eu falei agora vou voltar pra dentro d'água e cumprir com o resto da minha missão, e foi o que aconteceu. (BURLE in NERY, 2015).

Após resgatar Maya Gabeira, ele voltou para o mar de Nazaré e surfou a maior onda da história. Para enfrentar esses desafios, é preciso estar preparado física e mentalmente. Para Burle, a sobrevivência e o desempenho dependem de mais do que apenas um corpo em forma, corpo e mente devem estar saudáveis.

Já pratiquei vários esportes pra poder treinar também o surfe, comecei fazer o *tow-in* que é uma evolução do surfe em ondas grandes, tem o *snowboard* que se parece bastante com o surfe, tem o *skate*. Agora de todos esses esportes que eu pratiquei, o esporte que mais dá condição física e treina o corpo de uma maneira mais saudável é o *stand up paddle*. [...] Esse é o grande segredo do surfista de ondas grandes. Ele tem que ficar preparado 365 dias no ano por que ele não sabe quando vai acontecer. Se tiver acontecendo uma ondulação muito grande e eu precisar estar presente, eu vou estar presente. [...] Depois que você surfa essas ondas grandes você começa a se questionar, e agora o que é que eu vou fazer, quando será a próxima onda grande. A sua vida muda por que você recebeu uma descarga de emoções muito forte, então você dá mais valor a vida mas, ao mesmo tempo você vai sentir saudade daquela adrenalina. [...] E é como se você se sentisse diferente de tudo, você está muito vivo e a vida fica mais bonita e dá uma melancolia, dá uma saudade daquilo também, então é um misto de emoções mesmo. É uma coisa que só vivendo pra você entender bem o que eu estou falando. (BURLE in NERY, 2015).

É graças à coragem e superação de pessoas extraordinárias que os limites do ser humano continuam a ser superados e a relação com a natureza, cada vez mais estreitada.

Sabe aquela hora que, aquela hora que você está cheio de adrenalina, ansiedade e sabe que não pode deixar com que isso tire seu foco. Essa é a hora, você quer fazer tudo correndo, pra chegar logo no pico, se pegando onda, não sabe o que vai acontecer, não tem como a gente dominar o nosso meio, tudo imprevisível, nem uma hora é igual a outra, nenhum momento é igual ao outro. E é nessa hora que você olha assim e fala po vai com calma, vai com calma. Come, que vai ser o dia todo de surfe, e tenta se concentra. (BURLE in SANFELICE, 2012).

Temos no quadro abaixo as dez ondas mais perigosas do mundo, eleitas por um grupo de *big riders* e especialistas em *surf*: altura, tubarões, pedras, corais, correnteza forte são alguns dos grandes desafios para os surfistas.

QUADRO 6: AS 10 ONDAS MAIS PERIGOSAS DO MUNDO

	PRAIA	LOCAL	CARACTERÍSTICAS
1	Teahupoo	Taiti	A onda mais letal exige o uso de equipamentos de segurança como capacete, colete salva-vidas e alça que prende os pés nas pranchas. O grande volume de água faz com que a onda fique mais larga do que alta e forma tubos mais perigosos. Ela quebra a apenas 60 metros da costa e em cima de uma bancada rasa de corais. Ao ser jogado por um caldo é grande o risco de se ralar, bater a cabeça ou ficar preso nas fendas e não conseguir subir. A profundidade de 1400m cai para 1500m numa extensão de 2 km por causa da bancada de coral.
2	Jaws	Ilha de Maui, Havaii.	O volume de água nessa onda é tão grande que o surfista perde a noção do espaço e corre sério risco de afogamento. No fundo tem pedras cortantes e um penhasco a apenas 800 metros do local.
3	Mavericks	Califórnia Central, Estados Unidos.	Em 1994, o surfista havaiano Mark Foo perdeu a vida depois de um caldo dessa onda e seu corpo foi achado boiando uma hora depois. A forte correnteza pode levar o surfista para um muro de pedras pontiagudas. As águas são turvas e cheias de tubarões brancos, os mais perigosos da espécie.
4	Cortes Bank	Fica no meio do Oceano Pacífico a 8 horas da terra	Os caldos são em águas profundas, o surfista demora pra subir e é maior o risco de ser atacado por um tubarão. A região de Cortes Bank é cogitada como um lugar onde poderá ser surfada a onda de 100 pés (30,5 metros).

		filme.	
5	Shipsterns Bluff	Tasmânia, Austrália	Além do fundo raso de corais e os tubarões, tem a parede irregular e cheia de degraus que dificultam o equilíbrio do surfista.
6	Vinapu	Ilha de Páscoa	A dificuldade aqui começa para chegar até essa onda, porque os surfistas precisam andar por uma região de pedras cheias de ouriços. Ela se transforma enquanto o surfista está dentro do tubo e quebra a 50 metros das pedras, ouriços e também de tubarões.
7	Pipeline	Ilha de Oahu, Havaii	A onda quebra com uma força brutal numa bancada que tem muitas pedras e corais. A grande quantidade de surfistas nessa região cria uma pressão para pegar logo uma onda, mas nesse caso, preservar a vida significa ter calma e escolher a onda certa.
8	Waimea	Ilha de Oahu, Havaii	A baía fecha e ondas de 10 metros quebram pela extensão da praia, o que gera um refluxo da água que leva o surfista para além da arrebentação e faz com que ele fique preso entre as ondas. A correnteza por lá também é bem forte.
9	Dungeons	Cidade do Cabo, África do Sul	Tem uma colônia de focas, ou seja, comida no prato para os tubarões. Além disso, a correnteza forte faz essa onda gigante mudar muito de lugar.
10	Todos os Santos	Ilha deserta, México	Apesar de ser gigante, o perigo está nas pedras da região, que receberam o apelido de “Killers” (Assassinos). A onda sobe muito rápido e se o surfista não acertar o drop cai de cara nas pedras. Daí vem a justificativa do apelido.

FONTE: http://www.areah.com.br/cool/surf/materia/80856/1/pagina_1/as-10-ondas-mais-perigosas-do-mundo.aspx. 29 nov. 2016.

O Canhão de Nazaré, como é conhecido o maior cânion submarino da Europa, recebeu ondas de quase 20 m de altura. Apesar de perigosa, a praia de Nazaré em Portugal nem foi citada.

Encarar um desafio, qualquer que seja ele, já é um grande passo, porque exige coragem. É uma resposta de que você não deu as costas a uma oportunidade, que está disposto a sair da zona de conforto. (BARCELLOS, 2016, p. 14).

Temos que VIVER cada dia. [...] O medo de nada pode ser maior do que o de não viver! Vamos usar o medo a nosso favor. (BARCELLOS, 2016, p. 126).

CONCLUSÕES

Embora se trate de um tópico da tese referente a conclusões, definitivamente, este trabalho não termina aqui, quanto mais leitura, mais pesquisa, mais indícios e indicativos encontraremos e mais material teremos para outras reflexões e análises. Independente disso, passamos a apresentar nosso tratamento analítico, referente às hipóteses construídas neste estudo.

No percurso histórico do *surf*, tratado nesta tese, que começou como um ritual aborígene e foi se transformando ao longo dos anos, gostaria de destacar que a diferença dele para os “esportes tradicionais”, ou seja, jogos em quadras, campos de futebol, pistas de atletismo, piscinas, os quais têm dia e hora para começar e terminar, no *surf* é necessária uma previsão, ele depende do mar, das ondas, dos ventos, do clima e, como lembra o *big rider* Carlos Burle, tem que se estar preparado 365 dias no ano porque não se sabe quando acontecerá a ondulação, e, quando isso ocorrer, o atleta tem que estar pronto.

Para Elias (1992), a maioria dos esportes como luta, boxe, remo, críquete, atletismo, entre outros, tiveram origem na Inglaterra e se propagaram para o mundo na segunda metade do século XIX e primeira metade do século XX, ou seja, precisou de meio século para se propagar por outros países, ao passo que, nos dias atuais, pela globalização, a propagação de esportes convencionais ou mesmo de novas modalidades é imediata como mostramos no subcapítulo do “*surf ao tow in*”.

Após a leitura dos vários autores utilizados nesta tese e da análise das fontes coletadas, destacamos o depoimento abaixo, a título de exemplo, no qual evidenciamos que as pessoas começaram a ver o *surf* de maneira diferente.

As pessoas que estavam ao meu redor, os tenistas, os jogadores de futebol, meus amigos que eram esportistas e praticavam outros esportes. A hora que eles iam pra praia que eles viam a forma como eu tratava aquilo a forma como meus amigos tratavam aquilo na praia, a paixão, como a gente tentava se cuidar pra poder tá bem, pra pegar onda no final de semana a gente só tinha isso pra fazer, isso contagiava, contagiou todo mundo. As pessoas de fora que antes olhavam o surfe de uma forma meio rebelde, meio diferente, começaram a olhar o surfe como um esporte bacana, sério, profissional e as pessoas falavam, cara, isso vai vingar esse esporte é muito legal. (KEMEL ADDAS NETO in MELLIN, 2016a).

Também podemos acrescentar nessa esteira de análise um exemplo individual sobre a aventura do atleta olímpico Emanuel, do vôlei de praia, e do repórter Clayton Conservani que foram escalar o Monte Olimpo, o mais alto da Grécia. “A sensação que eu estou tendo aqui

agora, nesse momento, perante a um desafio desse, é como se fosse um atleta que tá no início de carreira. É impactante você ver uma coisa que você não tem controle” (EMANUEL in LAARS, 2016). Após se manifestar com tristeza sobre o final de sua carreira esportiva, disse: “Acho que agora é buscar outras emoções. Pra quem tá acostumado a pisar na areia né, colocar bota de montanhheiro, mochila nas costas, lei da sobrevivência verdadeira, acho que vai ser uma outra praia pra mim”. Para Conservani (Laars, 2016), “a subida de uma montanha é muito parecida com a carreira de um atleta. Aqui e nas competições é preciso ter muita garra, perseverança pra enfrentar as dificuldades, superar medos e fraquezas, seguir em frente e tentar chegar ao topo”. Emanuel, assim como outros, terá que reviver o difícil caminho de todo atleta, principalmente se optar por essas novas emoções. “Medos, desafios, trabalho de equipe, consistência e ritmo, aprendi que nessa montanha tem que ter ritmo, não adianta sair correndo, tudo a seu tempo” (EMANUEL in LAARS, 2016). O atleta do vôlei de praia retrata suas sensações ao repórter e companheiro de aventura, da seguinte forma: “confesso pra você que estou tenso, tô tenso porque não sei exatamente o que vai acontecer. Então, eu tô com medo, acho que o medo significa os meus limites, mas como sou atleta como todos os outros, a gente vai romper esses limites, eu tô preparado pra ir com você”. Em resumo, foram três dias de subida, e o atleta declara: “Minha perna está tremendo e olha que eu já passei por desafios gigantes nessa vida de atleta, mas nada como isso [...] uma das melhores emoções que eu já tive, mistura de emoção e medo”. Ao chegar ao topo, agradeceu e disse: “Uma das coisas mais incríveis que já fiz. Do meu filho lembrei e da minha esposa. No momento que minha mão escorregou aqui no topo, parei, e agora o que vai acontecer se eu errar a próxima mão? [...] demonstração que é possível ir além dos nossos limites” (EMANUEL in LAARS, 2016).

Por meio dessa reportagem e do depoimento de Emanuel, percebemos a diferença das emoções de quem pratica um “esporte tradicional” perante os medos, desafios e superação de limites de um esporte de aventura. A vontade de ultrapassar limites, conquistar novos meios, intensificar sensações e explorar outras velocidades está atingindo grande parte da população. Quando praticamos esses esportes, conforme bem reforça Pierre Lévy (1996), “não sentimos nosso corpo”, ele adquire novas velocidades e conquista novos espaços.

Sendo assim, uma das características do esporte é ultrapassar seus limites, e, quanto aos recordes, o que vem em mente é assistir a um campeonato mundial ou às olimpíadas para ver a quebra de recorde nos 100m livre no atletismo ou da natação, por exemplo (Brohm, 1982). Essa

busca pela superação de limites é constante nos praticantes dos esportes de aventura e, principalmente, nos atletas de *tow in* ou de ondas gigantes. Como destaca o *big rider* Soledade (2015), os dois esportes são totalmente diferentes, existe um limite na velocidade e no tamanho das ondas, os quais definem a prática de um ou do outro, e, aumentado o nível de riscos, conseqüentemente, para eles, aumenta também o grau de satisfação, prazer. Com a superação desses limites, os *Mad dogs* mudaram a história do *surf* de ondas grandes.

Podemos ainda acrescentar um exemplo de cunho institucional no qual o Comitê Olímpico Internacional – COI - anunciou a entrada do surfe, skate, escalada, golfe e karatê para os Jogos Olímpicos do Japão, em 2020, com o objetivo de atrair jovens e uma nova geração. "é um pacote histórico" disse Thomas Bach, presidente do COI. A lista tinha 18 modalidades e o pacote de esportes foi aprovado por unanimidade. "Esses esportes terão um apelo aos jovens", afirmou Toshiro Muto, diretor técnico dos Jogos Olímpicos de 2020, em Tóquio. O COI percebeu que os jovens não se interessam pelas "provas nobres", como o atletismo, e que a média de idade da audiência dos jogos está aumentado, de 46,9 anos de idade em 2008 – Pequim - para 48,2 em 2012 - Londres. Então, uma das estratégias foi buscar as modalidades preferidas pelos jovens, além de apostar em canais digitais e investir mais na internet. O COI espera que, por meio do surfe, a nova audiência também gere maior receita de televisão e de patrocinadores (CHADE, 2016).

"Vamos para Tóquio, já estava na hora ", disse Gabriel Medina, que foi até a reunião do COI para comemorar. "Fui campeão mundial e agora meu objetivo é de ser medalha de ouro para o Brasil", disse. "A Olimpíada muda a vida de um atleta. Com certeza, os melhores estarão em Tóquio", completou. (CHADE, 2016).

Fernando Aguerre, presidente da Federação Internacional de Surfe, ficou emocionado, "essa é uma luta de quase cem anos", reforçou. Foi o ponto final de uma campanha que começou em 1923. Nos anos 1990, a Associação Internacional de Surf passou a buscar apoio, criando federações nacionais e promovendo a ideia da modalidade como esporte olímpico (CHADE, 2016).

Paralelamente a esse processo, temos que o esporte tornou-se parte do estilo de vida da população atual, no qual "novos cenários são constituídos, ou mesmo 'novos esportes', estes vindo de derivações dos já estabelecidos tradicionalmente ou mesmo 'inventados' a partir de

novas possibilidades ou ‘exigências’ mercadológicas, ou ainda, em nome de um ‘novo estilo de vida’” (MARCHI JR, 2015, p. 59).

Uma caricatura comum do surfista da década de 1970 era cabelo comprido e despenteado, trajando calça boca de sino, camiseta de manga curta apertada e sandália virada ao contrário. Eram taxados de maconheiros e vagabundos por passarem o dia na praia. Seus pais, apesar de usarem calça de prega, cinto, camisa social de gola dura por dentro da calça, meia e sapato, cabelo curto arrumado, viviam num mundo de álcool e boates. Eles, os surfistas, queriam ser diferentes, alternativos e tinham no surfe uma paixão que servia, além de válvula de escape, para uma possibilidade para expressão. Destaco aqui a presença da música, eles se emocionavam ao ouvir as trilhas da época, apesar da dificuldade de conseguirem um disco do Pink Floyd, por exemplo. Na década de 1980 um estilo de vida radical natural, as roupas bem coloridas, fluorescentes, eles queriam ficar bonitos e não mais cabeludos e “largados”, deixaram as drogas e buscaram uma vida saudável. Foi uma década de grandes transformações e transições, de transformar o estilo de vida em profissão.

Começou o processo de profissionalização e o mercado estava em expansão, com a chegada do *surfwear*, todos queriam a camisa e o calção do surfista. Eles eram formadores de opinião, uma maneira de se mostrar diferentes. Os surfistas queriam continuar na praia, ganhar dinheiro e fugir do “terno e gravata”. O Brasil não vivia uma boa fase, economicamente falando, inflação a 100%, por exemplo, mas começaram a surgir as empresas de prancha, de roupas que patrocinavam eventos, e a “engrenagem” começou a funcionar. A primeira grande marca foi a OP que teve um crescimento de 1.000% de um ano para o outro. Trabalhavam de bermuda 14 h por dia para mostrar que não era preciso estar de gravata para trabalhar sério. As marcas começaram a patrocinar os atletas, formando equipes, tudo organizado. Com mais investimentos, o surf se profissionalizou.

Os anos 70 era uma coisa mais romântica, você trata da alma e do espírito, já os anos 80, você desce pra terra. (ANDRADE⁷⁶ in MELLIN, 2016b).

Enquanto os anos 70 foi assim, de descoberta, de junta informações daqui e de lá, os anos 80 foi botá em prática tudo isso. (MESQUITA in MELLIN, 2016b).

A década de 80 é uma década de grandes transformações, uma década de rupturas, as coisas vão se recriando, se redefinindo. 70 pra 80 é como você cruzar uma fronteira. (JOBARAN⁷⁷ in MELLIN, 2016b).

⁷⁶ Marcelo Andrade – economista e ex-presidente da Abrasp.

A partir do momento em que adentramos nos anos 1970 e depois nos tumultuados e abrangentes 1980, o foco se abriu de certa forma e a noção linear de narrativa teve de ser abandonada para o entendimento de fenômenos que transcenderam décadas.

Na nossa hipótese de trabalho, defendemos que esses esportes tornaram-se uma tendência social para catalisar as pressões urbanas das grandes cidades e para “libertar” seus praticantes das tensões do cotidiano, ou seja, os atores desse processo procuram esses esportes, onde ocorre uma suposta “descarga de adrenalina” e são inscritos num processo desafiador (fascinante?) de descontrolo controlado das emoções.

Nesse contexto, o homem está sob influência dos acontecimentos e sabe que uma ação, deliberadamente, pode prejudicá-lo. Ele pode ter controle de sua vida afetiva, que é um refúgio da individualidade, e podem ocorrer mudanças das emoções nos diversos grupos sociais em diferentes circunstâncias. Elas, as emoções, são desdobramentos de um acontecimento passado, presente ou futuro, real ou imaginário, na relação do indivíduo com o mundo. Um exemplo possível nesse contexto esportivo foi o que aconteceu com Maya Gabeira que se arriscou no *tow in* (e quase morreu) após terminar um relacionamento com o namorado. A maneira como as emoções repercutem sobre nós tem origem no comportamento de cada um de acordo com seu estilo, cultura e valores circundantes (Le Breton, 2009a). Lipovetsky (2015) caracteriza a época do consumo atual como um momento em que se busca “prazer para si mesmo”.

A sociologia do esporte designou o esporte espetáculo, a partir de 1980, e a televisão estabeleceu com o espectador uma relação guiada por interesses mercadológicos. Para Kellener (2003), o espetáculo seduz e fascina a sociedade de consumo, ele reforça que a sociedade espetacular dissemina seus produtos por meio de mecanismos culturais de lazer e consumo e conclui que a cultura do espetáculo forma uma nova configuração da economia, sociedade, política e vida cotidiana, com o surgimento de diversos espetáculos, de megaespetáculos e de espetáculos interativos.

A dimensão espetacular se faz presente nos domínios das ofertas mercantil, cultural e estética, nesse sentido, para Debord (1997), a “Sociedade do Espetáculo” ficou caracterizada pela alienação, passividade, separação, falsificação, despojamento, em contrapartida, atualmente, segundo Lipovetsky (2015), temos a sociedade do hiperespetáculo, que é a do excesso, da criatividade e da diversidade.

⁷⁷ Felipe Zobarán – surfista e diretor de conteúdo da Abril.

Essa nova era do consumo é mais emocional do que competitiva. O consumidor não se interessa somente pela posição distintiva, mas também pela busca constante de novas sensações e emoções. Para ilustrar esse argumento, temos que vários surfistas participaram de uma competição “amigável” à noite na praia Chambre d'Amour, em Anglet, na França. O “*Surf de Nuit*”, com luzes marcando as pranchas, proporcionou um show de imagens raras no mundo do surf.

Foi difícil no começo pra se acostumar com a prancha, mas, uma vez que eu peguei o jeito, foi divertido. Surfar no escuro é definitivamente extraordinário. Mesmo com todos os balões e LEDs na prancha, você não enxerga tão bem quanto no dia. Eu treinei bastante pra que os movimentos se tornassem automáticos. Me diverti bastante e com certeza vou participar outras vezes. (JORGANN COUZINET, ÚLTIMAS DO OFF, 2016)

FIGURA 9: *SURF DE NUIT*.



FONTE: Luzes de LED iluminam as pranchas no 'Surf de Nuit', na França (Foto: Antoine Justes/WSL).

Para finalizar, gostaria de registrar que todo esse percurso histórico das várias modalidades apresentadas – com respectivos excertos sociológicos, passíveis de serem aprofundados futuramente com cada autor referenciado – teve o intuito de fomentar a discussão, e, por que não dizer, a tese de que as emoções e o risco dessas “novas” práticas esportivas estão diretamente relacionados à determinação de um estilo de vida e de um novo *habitus* esportivo.

GLOSSÁRIO

DROPAR – descer a onda

TUBO – interior da onda, buraco, rolo que a onda faz. Quando o lip despenca sobre a parede, forma-se um vácuo no meio, onde o surfista tenta se colocar.

LIP – parte da onda que quebrará sobre o surfista, é o ponto mais alto da parede.

PAREDE – parte da onda a ser surfada pelo surfista.

SWELL – expressão usada para o tipo de ondulação que está entrando em determinada praia.

VACA – expressão usada quando o surfista cai na onda durante o drop ou enquanto surfa a parede da onda.

BIG RIDER – surfista de ondas grandes.

REFERÊNCIAS

- ALLAIN, S. Pequeno Gigante: a ascensão de Ítalo Ferreira. **Revista Hard Core**. Ed. Rocky Mountain, São Paulo. Edição 313, ano 26, dez. 2015.
- ALMASURF. O adeus de Arduino Colasanti, lenda do surf brasileiro. 23 fev. 2014. Disponível em: <http://www.almasurf.com.br/news.php?id=4444> Acesso em 21 nov. 2016.
- ALVES, L. Efeito Medina. **Revista Fluir**. Ed. Third Wave, São Paulo. Edição 354, ano 32, abr. 2015.
- ANDRAUS, R. Berço do Surf Brasileiro. **Blog do Dragão**, 2 set. 2013. Disponível em: <http://surfdragonblog.blogspot.com.br/search?updated-min=2012-12-31T18:00:00-08:00&updated-max=2013-09-30T23:02:00-03:00&max-results=16&start=6&by-date=false> Acesso em: 11 jul. 2016.
- ANDRAUS, R. Coragem, medo e superação. **Blog do Dragão**, 4 dez. 2012. Disponível em: <http://surfdragonblog.blogspot.com.br/search?updated-min=2012-01-01T00:00:00-02:00&updated-max=2013-01-01T00:00:00-02:00&max-results=3> > Acesso em: 11 jul. 2016.
- ANDRAUS, R. Histórias do surf. **Blog do Dragão**, 28 nov. 2013. Disponível em: <http://surfdragonblog.blogspot.com.br/search?updated-min=2013-01-01T00:00:00-02:00&updated-max=2014-01-01T00:00:00-02:00&max-results=16> > Acesso em 11 jul. 2016.
- ANDRAUS, R. Os grandes Festivais de Surf "Ubatuba e Saquarema". **Blog do Dragão**, 28 nov. 2013a. Disponível em: http://surfdragonblog.blogspot.com.br/2013_11_01_archive.html Acesso em: 11 jul. 2016.
- ANDRAUS, R. Otavio Pacheco – parte 1, Criado ao redor das pedras do Arpoador e Saquí. **Blog do Dragão**, 30 mar. 2015. Disponível em: <http://surfdragonblog.blogspot.com.br/2015/03/otavio-pacheco-parte-1.html> > Acesso em: 11 jul. 2016.
- BARBETTA, P. A. **Estatística aplicada às Ciências Sociais**. 8. Ed. Ver. – Florianópolis: Ed. da UFSC, 2012.
- BARCELLOS, C. **Quebrando os limites: como superar desafios na vida**. São Paulo: Planeta, 2016.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2009.
- BAUDRILLARD, J. **A sociedade de consumo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2008.
- BAUMAN, Z. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- BAUMAN, Z. **Amor Líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BAUMAN, Z. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BAUMAN, Z. **Medo Líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008a.

- BAUMAN, Z. **Tempos Líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007b.
- BAUMAN, Z. **Vida Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007a.
- BAUMAN, Z. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008b.
- BAUMAN, Z. **Vidas desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- BECK, U. **Sociedade de Risco: rumo a uma outra modernidade**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- BENNETT, G., HENSON, R., ZHANG, J. **Action sports sponsorship**. *Sport Marketing Quarterly*, vol. 11, n. 3, pp. 174-185, 2002.
- BERMAN, M. **Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BERNARDO. **Popô, Lourenço Ipanema, Lari e Pepê Lopes**, 2015. 1 fotografia. Disponível em: <<http://pierdeipanema.com.br/foto/popo-lourenco-ipanema-lari-e-pepe-lopes>> Acesso em: 20 jun. 2016.
- BETRÁN, J. O. **Las actividades físicas de aventura en la naturaleza: análisis sociocultural**. Apunts: Educacion Física y Deportes (41), Barcelona, 1995.
- BETRÁN, J. O. Rumo a um novo conceito de ócio ativo e turismo na Espanha: as atividades físicas de aventura na natureza. In: MARINHO, A. & BRUHNS, H. T. (orgs.). **Turismo, Lazer e Natureza**. Barueri/SP: Manole, 2003, p. 157-202.
- BETTI, M. **A Janela de Vidro: Esporte, televisão e Educação Física**. Campinas: Papirus, 1998.
- BETTI, M. **TV a cabo: maximização do esporte telespetáculo**. Florianópolis, *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 21 (1) set. 1999.
- BITENCOURT, V.; AMORIM, S. Bodyboard - Morey boogie – Kickboard – Surfe de Peito. in DACOSTA, L. P. **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro, CONFEEF, 2006.
- BITENCOURT, V.; AMORIM, S.; VIGNE, J. A. e NAVARRO, P. Surfe/Esportes Radicais. in DACOSTA, L. P. **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro, CONFEEF, 2006.
- BOCÃO, R. Fala bocão. **Revista Fluir**. Ed. Third Wave, São Paulo. Edição 344, ano 31, jun. 2014.
- BOOTH, D. **Surfing Films and Videos: Adolescent Fun, Alternative Lifestyle, Adventure Industry**. *Journal of Sport History*, Volume 23, Number 3, Fall 1996.
- BOOTH, D. **Surfing: the ultimate guide**. Santa Barbara, CA, USA. Greenwood, 2011.
- BORY, M. **Kitesurf**. Paris: Fitway, 2005.

BOURDIEU, P. **A Distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.

BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

BOURDIEU, P. **Coisas Ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BOURDIEU, P. In: ORTIZ, R. **Pierre Bourdieu**. São Paulo, Ática, 1994.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Portugal: Difel, 1989.

BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: ed. Marco Zero Ltda, 1983.

BOURDIEU, P. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

BRANDÃO, L. Esportes de ação: notas para uma pesquisa acadêmica. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 32, n. 1, p. 59-73, set. 2010.

BREIVIK, G. **Trends in adventure sports in a post-modern society**. Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics, vol. 13:2, pp. 260-273, 2010.

BROHM, J. M. **Sociologia política del deporte**. México D. F., Fondo de cultura econômica, 1982.

BRUHNS, Heloísa Turini. O corpo no lazer: refletindo sobre os novos esportes. II CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA. Anais. Natal: UFRN, 2000.

BRUSEKE, F. J. **A técnica e os riscos da modernidade**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2001.

BURGOS, M. S., PINTO, L. M. S. DE M. (ORGS.). **Lazer e Estilo de vida**. Santa Cruz do Sul/RS:EDUNISC, 2002.

CAÇADORES DE EMOÇÃO: além do limite. Ficha técnica: Título original: Point Break. Gênero: ação. Tempo de duração: 113 min. Ano de lançamento: 2015. Direção: Ericson Core. Roteiro: Kurt Wimmer. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Chris Taylor, David Valdes, John Baldecchi, Kurt Wimmer. Fotografia: Ericson Core. Distribuição: Warner Bros. Entertainment.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. 4. ed. Rio de Janeiro. Ed. UFRJ, 1999.

CARDOSO, A. E. **O que é Aventura**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CASTELLS, M.; CARDOSO, G. **A sociedade em rede: do conhecimento à acção política**. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2006.

CATER, C. **Can I play too? Inclusion and exclusion in adventure tourism**. The North West Geographer, 3, pp. 49-59, 2000.

CHADE, J. Em busca de jovens, COI inclui surfe nas Olimpíada: Programa dos Jogos de 2020 também terá caratê, beisebol, skate e escalada. **Estadão on-line**, 03 ago. 2016. Disponível em: <<http://esportes.estadao.com.br/noticias/jogos-olimpicos,em-busca-de-jovens-coi-inclui-surfe-na-olimpiada,10000066749>> Acesso em 03 ago. 2016.

CHARAUDEAU, P. **Discurso das mídias**. 2 ed., São Paulo, Contexto, 2013.

COAKLEY, J. **Sports in Society: issues and controversies**. 11 ed. New York: Mac-Graw-Hill, 2015.

COAKLEY, J. **Sports in Society: issues and controversies**. 9 ed. New York: Mac-Graw-Hill, 2007.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE STAND UP PADDLE. História. Acesso em 1 dez. 2016. Disponível em: <<http://cbsup.com.br/institucional/pagina-1-institucional/>>

COSTA, V. L. M. **Representação social do esporte e da atividade física**. Brasília: Publicações INDESP, 1998.

DAMÁSIO, K. #VaiSuperSurf. **Revista Hard Core**. Ed. Rocky Mountain, São Paulo. Edição 305, ano 25, abr. 2015.

DAMASIO, K. SUPERSURF: contagem regressiva. **HARD CORE** on-line. Disponível em: http://hardcore.uol.com.br/20199-supersurf_contagem_regressiva/ Acesso em: 28 jan 2017.

DANIEL, H. **MUNDO MEDINA**: Comemorando o título em casa. Temp. 2, ep. 27. Direção: Henrique Daniel. 22 dez. 2014. Canal Off. Vídeo: 27:04. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/3850012/>> Acesso em: 29 ago. 2016.

DANIEL, H. **MUNDO MEDINA**: Especial Medina campeão. Temp. 3, ep. 1. Direção: Henrique Daniel. 11 mai. 2015. Canal Off. Vídeo: 26:16. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/4143066/>> Acesso em: 29 ago. 2016.

DAVIDSON, L. & STEBBINS, R. A. **Serious leisure and nature: sustainable consumption in the outdoors**. New York: Palgrave, 2011.

DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIAS, C. A. G.; ALVES JR, E. D. Notas conceituais sobre os esportes na natureza. **Revista Digital** - Buenos Aires - Año 12 - N° 114 - Noviembre de 2007. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>.

DIEM, C. **História de los deportes**. Barcelona: Luis de Coralt, 1966.

DOGTOWN AND Z-BOYS. Ficha Técnica: Título Original: Dogtown and Z-Boys. Gênero: Documentário. Tempo de Duração: 87 minutos. Ano de Lançamento (EUA): 2001. Site Oficial: Estúdio: Agi Orsi Productions / Vans Off the Wall. Distribuição: Sony Pictures Classics / Imagem Filmes. Direção: Stacy Peralta. Roteiro: Stacy Peralta e Craig Stecyk. Produção: Agi

Orsi. Música: Paul Crowder e Terry Wilson. Fotografia: Peter Pilafian. Desenho de Produção: Craig Stecyk. Edição: Paul Crowder.

DOUGLAS, M. **La aceptabilidad del riesgo según las ciencias sociales**. Barcelona: Paidós Ibérica S.A., 1996.

DOUGLAS, M; WILDAVSKY, A. **Risco e cultura: um ensaio sobre a seleção de riscos tecnológicos e ambientais**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

DOWBOR, L.; IANNI, O.; RESENDE, P.E. A. **Desafios da globalização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

DURKHEIM, É. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ELIAS, N. Sobre os seres humanos e suas emoções. In: GEBARA, A.; WOUETRS, C. (Org.). **O controle das emoções**. João Pessoa: Ed. Universitária da UFPB, 2009. p. 19-46.

ELIAS, N. & DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, N. **A sociedade de corte**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

ELIAS, N. **Introdução à sociologia**. Lisboa: Edições 70, 1980.

ELIAS, N. **O processo civilizador: formação do estado e civilização**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. v. 2.

ELIAS, N. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994a. v. 1.

ELIAS, N. **Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

ELIAS, N. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

ELIAS, N. **Teoria simbólica**. Portugal: Celta Editora LDA, 1994b.

ENQUIST, Per Orlov. **Récits du temps des révolts**. Paris, Critérion, 1992.

ESTEVAM, Andréa. Você tem medo de quê?. **Revista Aventura e ação**. São Paulo: Ed. Air Press. Outubro/2002.

FARIAS, S. F. **Surf – conteúdos para prática**. (mimeo.).

FAVERO, P. Título de Gabriel Medina pode fazer o surfe se globalizar. **Estadão on-line**, 18 out. 2014. Disponível em < <http://esportes.estadao.com.br/noticias/geral,titulo-de-gabriel-medina-pode-fazer-o-surfe-se-globalizar,1578694> > Acesso em 12 fev. 2015.

FEATHERSTONE, M. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FEATHERSTONE, M. **O desmanche da cultura: globalização, pós-modernismo e identidade**. São Paulo: Studio Nobel, SESC, 1997.

FEBVRE, L. **Le problème de l'incroyance au XVIe siècle**. A. Michel: 1942, p. 380.

FEIXA, C. **La aventura imaginaria. Una visión antropológica de las actividades físicas de aventura en la naturaleza**. Apunts: educación Física y Deportes (41), p. 36-43, 1995.

FERNANDES, L. F. Cartas. Revista go outside. São Paulo: ed. Três Ltda, jul/2009.

FINOTTI, M. A. **Estilos de vida: Uma contribuição ao estudo da segmentação do mercado**. Dissertação (Mestrado em Administração) – Faculdade de Economia, administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

FONSECA, C. Sensações à venda. Isto É, ed. 1826, 06 out. 2004.

GIANNINI, D., FERNANDES, F. **De pai para filho**. Fluir, São Paulo, n 10, ano 19, ed. 216, outubro/2003.

GIDDENS, A. **As consequências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

GIDDENS, A. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002a.

GIDDENS, A. **Mundo em descontrole: o que a globalização está fazendo de nós**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Record, 2002b.

GIDDENS, A.; Beck, U.; Lash, S. **Modernização reflexiva**. São Paulo: UNESP, 1995.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GLOBO ESPORTE. "Eu não tinha o direito de impedir", diz mãe de Maya Gabeira em Nazaré. 8. nov. 2015. NAZARÉ/ PORTUGAL. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/programas/esporte-espetacular/noticia/2015/11/maya-gabeira-volta-nazare-onde-quase-morreu-no-mar-ha-dois-anos.html>> acesso em 23. Fev. 2015.

GLOBO ESPORTE. Senna do surfe? Fã do piloto de F-1, Medina é comparado a ídolo na web. 10 dez. 2014. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/radica/surfe/noticia/2014/12/senna-do-surfe-fa-do-piloto-de-f-1-medina-e-comparado-idolo-na-web.html> acesso em 30 mar. 2015.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1983.

GOFFMAN, E. **Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise**. Petrópolis: Vozes, 2012b.

GOFFMAN, E. **Ritual de interação: ensaios sobre o comportamento face a face**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2012a.

GREER, G. The future of feminism, Dr. J. Tans Lecture, stadium Generale Universiteit Maastricht, 2004, p. 13.

GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University, 1978.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HOBBSBAWM, E.; RANGER, T. **A invenção das tradições**. 9ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

KAMPION, D. **Stoked! A history of surf culture**. 2ª ed. Salt Lake City: Gibbs Smith, 2003.

KELLNER, D. **A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. *Líbero*, Brasil, v. 6, n. 11, 2007. Disponível em <http://200.144.189.42/ojs/index.php/libero/article/view/3901/3660>. Acessado em 13 mai. 2016.

KOJIN, A. Carnaval em Pipeline. **Revista Fluir**. Ed. Third Wave, São Paulo. Edição 363, ano 33, jan. 2016.

KROKER, A.; KROKER, M.; COOK, D. Panic Olympics. In: KROKER, A.; KROKER, M.; COOK, D. (eds). **Panic encyclopedia: the definitive guide to the postmodern scene**. New York: St Martin's Press.

LAARS, G. V. D. Entre os Deuses: Emanuel encara um desafio radical na Grécia, país em que conquistou o ouro olímpico. **Esporte Espetacular**, 31 jul. 2016, 15:04min.. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/programas/esporte-espetacular/>> Acesso em: 31 jul. 2016.

LAMARTINE, DA COSTA (org.). **Atlas do esporte no Brasil**. CONFEE, 2006.

LAWLER, K. **The american surfer: radical culture and capitalism**. New York: Routledge, 2011.

LE BRETON, D. **A sociologia do corpo**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2006.

LE BRETON, D. **Antropologia do corpo e modernidade**. 3. Ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2013.

LE BRETON, D. **As Paixões Ordinárias: antropologia das emoções**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2009a.

LE BRETON, D. **Condutas de risco: dos jogos de morte ao jogo de viver**. Campinas: Autores Associados, 2009b.

LEITE, E. Editorial. Guia de pranchas. **Revista Fluir**. Ed. Third Wave, São Paulo. Edição 360, ano 32, out. 2015.

LEITE, E. Medina Espetacular. **Revista Fluir**. Ed. Third Wave, São Paulo. Edição 347, set. 2014.

LESSA, K. Adriano de Souza: Mineiro. **Revista Hard Core**. Ed. Rocky Mountain, São Paulo. Edição 314, ano 27, jan/fev 2016.

LESSA, K. **Predestinado**. Revista trip, 14 jul 2015, São Paulo. Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/trip/kai-lenny-o-garoto-prodigio-dos-esportes-aquaticos>> Acesso em 23 abr 2016.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3 ed., São Paulo, editora 34, 2010.

LÉVY, P. **O que é o virtual?**. São Paulo, editora 34, 1996.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A cultura – mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LIPOVETSKY, G. **A sociedade da decepção**. Barueri: Manole, 2007.

LLOSA, M. V. **A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

LOMANTO, M. A. de B. **“Adventure Sports Fair”**. Brasília, 2005. Dissertação de Mestrado. Universidade de Brasília.

LUHMANN, N. **Trust and power**. Chichester: Wiley, 1979.

MAFFESOLI, M. **A República dos bons sentimentos**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

MAFFESOLI, M. **Notas sobre a pós-modernidade: o lugar faz o elo**. Rio de Janeiro: Atlântica, 2004.

MAFFESOLI, M. **O Instante Eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas**. São Paulo: Zouk, 2003.

MAFFESOLI, M. **O Ritmo da Vida: variações sobre o imaginário pós-moderno**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

MANNHEIM, Karl. **Ideologia e utopia**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

MARCHI, JR. O esporte “em cena”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um modelo analítico. **The Journal of the Latin American Socio-Cultural Studies of Sport**. Curitiba, v. 5, n. 1, p. 46-67, 2015. doi: 10.5380/jlasss.v5i1.43890.

MARINHO, A. & BRUHNS, H. T. (orgs.). **Turismo, Lazer e Natureza**. Barueri/SP: Manole, 2003.

MARINHO, A. & BRUHNS, H. T. (orgs.). **Viagens, Lazer e Esporte o espaço da natureza**. Barueri/SP: Manole, 2006.

MARINHO, A. **Lazer, natureza e aventura: compartilhando emoções e compromissos**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v.22, n.2, janeiro/2001.

MATUTE, J. F. & AGURRUZA, B. E. **Riesgo y actividades físicas en el medio natural: un enfoque multidimensional**. Apuntes: educación Física y Deportes (41), p. 94-107, 1995.

McHUGH, J. **The future of sports**. Delaware North, 2015. Disponível em: <http://futureof.org>.

McKENNA, A. T. **Extreme wakeboarding**. Mankato, Minnesota, USA: Capstone Press, 1999.

MELE, M. Alto risco. **Revista go outside**. São Paulo: ed. Três Ltda, jul/2009.

MELLIN, R. **70 e Tal: saudades de um tempo que não vivi**. Direção: Rafael Mellin. 14 out. 2013. Canal Off, Grupo Sal. Vídeo: 1:08:35. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/2886884/>>. Acesso em: 8 jul. 2016.

MELLIN, R. **80 e Tal: competição**. Temp. 1, ep. 9. Direção: Rafael Mellin. 9 ago. 2016 e. Canal Off, Grupo Sal. Vídeo: 29:10. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/5222266/>> Acesso em: 31 ago. 2016.

MELLIN, R. **80 e Tal: geração saúde**. Temp. 1, ep. 4. Direção: Rafael Mellin. 5 jul. 2016a. Canal Off, Grupo Sal. Vídeo: 28:52. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/5131373/>> Acesso em: 8 jul. 2016.

MELLIN, R. **80 e Tal: indústria**. Temp. 1, ep. 10. Direção: Rafael Mellin. 14 ago. 2016 c. Canal Off, Grupo Sal. Vídeo: 29:03. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/5237412/>> Acesso em: 25 ago. 2016.

MELLIN, R. **80 e Tal: panorama geral**. Temp. 1, ep. 1. Direção: Rafael Mellin. 14 jun. 2016 B. Canal Off, Grupo Sal. Vídeo: 1:25:57. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/5091978/>> Acesso em: 8 jul. 2016.

MELLIN, R. **80 e Tal: performance**. Temp. 1, ep. 12. Direção: Rafael Mellin. 30 set. 2016d. Canal Off, Grupo Sal. Vídeo: 29:01. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/5270744/>> Acesso em: 31 set. 2016.

MELLIN, R. **BRAZILIAN STORM: Fiji**. Temp. 1, ep. 1. Direção: Rafael Mellin. 11 jun. 2012. Canal Off. Vídeo: 24:23. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/2325721/>> Acesso em: 29 ago. 2016.

MELLO, M. Loucuras no céu. **Super Interessante**. São Paulo, ed. 163, abril, 2001.

MIDWINTER, E. **Fair game: myth and reality in sport**. Londres: Allen and Unwin, 1986.

MILLINGTON, K., LOCKE, T., LOCKE, A. **Occasional studies: adventure travel**. Travel and Tourism Analyst, 4, pp. 65-97, 2001.

MILLS, C. W. A imaginação sociológica. Rio de Janeiro: Zahar, 4 ed., 1975.

MOISI, Dominique. **A geopolítica das emoções**. São Paulo: Elsevier, 2009.

MOSCOVICI, Serge. **Natureza: para pensar a ecologia**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

MURRAY, E. J. **Motivação e emoção**. Rio de Janeiro, Zahar, 1967.

NAVEGA FÁCIL. **11 atividades malucas que você pode fazer em um cruzeiro**. 19 nov. 2015. Disponível em: <<http://blog.navegafacil.com/11-atividades-malucas-voce-pode-fazer-cruzeiro>> Acesso em 16 mai. 2016.

NERY, P. **RISCO TOTAL: Contra a natureza – atletas**. Tem. 01, Ep. 09. Direção: Pablo Nery French. Produção: Leonardo Justiniano. Locução: Mau Mendes. Produtora: + GLOBOSAT, Plano Geral Filmes, 2015. Vídeo 26:04. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/globosat/v/4599528/>> Acesso em: 20 jun. 2016.

OLIVEIRA, J. M. T. de. **O risco no surf: importância do risco para os *big-riders* no surf de ondas grandes**. 2007. 188 f. Monografia. Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Porto, Portugal, 2007.

OLIVEIRA, R. C. (org). **Marcel Mauss: Antropologia**. São Paulo, Ática, 1979.

ORTIZ, R. **A sociologia de Pierre Bourdieu**. São Paulo, Olho d'água, 2003.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**. São Paulo, Brasiliense, 1994.

PABST, M. Mad Dogs, os brasileiros que elevaram o limite. **Site Red Bull**. 16 out. 2015. Disponível em: <<http://www.redbull.com/br/pt/surfing/stories/1331754150753/mad-dogs-brasileiros-que-elevaram-os-limites-do-bigsurf>> Acesso em: 02 set. 2016.

PARLEBÁS, P. **Elementos de sociologia Del deporte**. Andalucia: Andalucia, 1988.

PARLEBÁS, P. **Perspectivas para uma educación física moderna**. Andalucia: Andalucia, s/d.

PASTORI, G. A ascensão do surf na TV. **Revista Surfar**. Rio de Janeiro, Forever Surf Editora, abr/mai 2015.

PEIXOTO, N. B. Mapear um mundo sem limites. In: NOVAES, A. Org. **Muito além do espetáculo**. São Paulo, ed. Senac, 2005, p. 276-297.

PERALTA, S. **Dog Town and Z-Boys: Onde Tudo Começou**. EUA: Alliance Atlantis, 2001.

PEREIRA, D. W.; ARMBRUST, I.; RICARDO, D. P. Esportes radicais, de aventura e ação: conceitos, classificações e características. **Corpoconsciência**. Santo André, São Paulo, FEFISA, v. 12, n. 1, 2008, p. 37-55.

PERFIL RICO DE SOUZA. 01 out. 2011. Rio de Janeiro, RJ. **Blog Rico surf**. Disponível em: <http://www.ricodesouza.com.br/noticias/canalrico/perfil-rico-de-souza/> Acesso em: 20 jun. 2016.

PETTA, E. Um por todos... e todos por um. **Família Aventura**. São Paulo, Editora Peixes. Ed. 3, fev. 1999, p. 22-33.

PRONI, Marcelo & LUCENA, Ricardo (orgs.). **Esporte, história e sociedade**. Campinas, SP: Autores associados, 2002.

PUCHAN, H. **Living “extreme”: adventure sports, media and commercialization**, Journal of Communication Management, Vol. 9, 2, pp. 171-178, 2004.

REBEL, L. F. “A tempestade brasileira virou um ciclone”. **Revista Surfar**. Rio de Janeiro, Forever Surf Editora, abr/mai 2015, p. 132-137.

REBEL, L. F. Luz Câmera Ação. **Revista Surfar**. Rio de Janeiro, Forever Surf Editora, abr/mai 2015a, p. 114-125.

REIN, I.; KOTLER, P. SHIELDS, B. **Marketing esportivo: a reinvenção do esporte na busca por torcedores**. Porto Alegre, Bookman, 2008.

REVISTA VEJA. O estilo ecológico. São Paulo, 27 dez. 1994.

REZENDE, C. B.; COELHO, M. C. **Antropologia das emoções**. Rio de Janeiro, editora FGV, 2010.

RIBEIRO, H. Negócio arriscado. **Revista Aventura automóvel**. São Paulo: Ed. Camelot. Ano II, n. 22. Set. 2001.

RINEHART, R. E. and SYDNOR, S. **To the extreme: alternative sports, inside and out**. New York: State University, 2003.

RINEHART, R. E. Arriving sport: alternatives to formal sports. In: COAKLEY, J.; DUNNING, E. (ed). **Handbook of sports studies**. SAGE, 2000.

ROESELER, C. **Coming Full Circle – Cory Roeseler Interview**, The Kiteboarder Magazine, p.30-33, 2006.

ROJAS, Enrique. **O homem moderno**. São Paulo: Mandarim, 2000.

ROJAS, S. Sem Precedentes. **Revista Hard Core**. Ed. Rocky Mountain, São Paulo. Edição 314, ano 27, jan/fev. 2016.

SALLES, C. # SURF_PRO. Br. **Revista Fluir**. Ed. Third Wave, São Paulo. Edição 356, ano 32, jun. 2015.

SALOMONE, ROBERTA. O surfista 360 graus. **Acervo Veja online**. Ed. 1859, ano 37, n. 25. 23 jun. 2004. Disponível em: <<https://acervo.veja.abril.com.br/index.html#/edition/32640?page=68§ion=1>> Acesso em: 7 jul. 2016.

SANDER, G. **SURFAR É COISA DE RICO**. Direção: Guga Sander. Produção: Marcos Araujo. Sentimental filme, canal OFF, 2015. Vídeo 01:20:18. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/4296192/>> Acesso em: 01 jul. 2016.

SANDER, G. **SURFAR É COISA DE RICO**. Direção: Guga Sander. Produção: Marcos Araujo. Sentimental filme, canal OFF, 2015. Vídeo 01:20:18. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/4296192/>> Acesso em: 01 jul. 2016.

SANFELICE, C. **DESEJAR PROFUNDO**: Pe'ahi Challenge em Jaws. Temp. 6, ep. 2. Direção: Carlos Sanfelice. 05 set. 2016. Canal Off e Fitii produções. Vídeo: 25:16. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/5274066/>> Acesso em: 4 jan. 2017.

SANFELICE, C. **DESEJAR PROFUNDO**: Taiti. Temp. 1, ep. 1. Direção: Carlos Sanfelice. 07 jan. 2012. Canal Off e Fitii produções. Vídeo: 24:07. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/2332661/>> Acesso em: 2 set. 2016.

SANTOS, J. L. dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

SCHMITT, B. H. **Marketing experimental**. São Paulo, Nobel, 2002.

SCHWARTZ, G. M. **Aventuras na Natureza**: consolidando significados. Jundiaí, SP: Fontoura, 2006.

SCHWARTZ, G. M. Emoção, aventura e risco – a dinâmica metafórica dos novos estilos. In: BURGOS, M. S.; PINTO, L. M. S. M. (org) **Lazer e estilo de vida**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002.

SEGABINAZZI, R. C. **O estilo de vida da tribo do surf e a cultura de consume que a envolve**. Dissertação (Mestrado em Administração) - Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande de Sul, Porto Alegre, 2011.

SLEPICKA, P. **Sport and Lifestyle**. Prague: Charles University, 2009.

SLEPICKOVÁ, I. Sociology of lifestyle. in SLEPICKA, P. **Sport and Lifestyle**. Prague: Charles University, 2009.

SOARES, I. Inaugurado no DF, simulador de queda livre proporciona experiência para quem gosta de aventura. **Jornal de Brasília**, 24 fev. 2016. Disponível em: <<http://www.jornaldebrasil.com.br/noticias/cidades/669070/inaugurado-no-df-simulador-de-queda-livre-proporciona-experiencia-a-quem-gosta-de-aventura/>> acesso em 13 mai. 2016.

SOARES, R. F. **O surfe nas ondas da mídia: Um estudo de *Fluir* nos anos 1980**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

SOUSA, F. R. de. **O Imaginário no Rafting**: uma busca pelos sentidos da aventura, do risco e da vertigem. São Paulo: Zouk, 2004.

SOUZA, J. In: SOUZA, J; OELZE, B. **Simmel e a modernidade**. Brasília: ed. Universidade de Brasília, 2ª ed., 2014.

SOUZA, R. de. **Boas ondas: Surfando com Rico de Souza**. Rio de Janeiro. Ediouro, 2004.

SPINK, M. J. **Posicionando pessoas como aventureiros potenciais: imagens de risco-aventura em matérias de revista**. Psicologia e Sociedade, vol. 20, n. Spe, Porto Alegre, 2008.

SPINK, M. J. **Trópicos do discurso sobre risco: risco-aventura como metáfora na modernidade tardia**. Cad. Saúde Pública, vol. 17 n. 6, Rio de Janeiro, nov/dez 2001.

SPINK, M. J. Risco como repertório linguístico. 2003. Esterisco – Estudo sobre tecnobiociências e risco na sociedade contemporânea. Disponível em: <http://www4.ensp.fiocruz.br/projetos/esterisco/> Acesso em: 15 out 2009.

SPORTV. Segurando as lágrimas, professor de surfe lembra pobreza de Mineirinho. 19. dez. 2015. Guarujá/SP. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/programas/ta-na-area/noticia/2015/12/segurando-lagrimas-professor-de-surfe-lembra-pobreza-de-mineirinh.html> Acesso em: 23. Fev. 2015

STIGGER, M. P. **Esporte, lazer e estilos de vida**. Campinas: Autores associados, 2002.

STONE, G. P. **American sports: play and Dis-play**. In Eric Dunning (ed.). The sociology of sport: a selection of readings, Londres, 1971.

STUDART, R. **MAD DOGS: MÍDIA**. Temp. 1, ep. 5. Direção: Roberto Studart. 20 nov. 2015. Disponível em: <http://globosatplay.globo.com/canal-off/v/4611392/> Acesso em: 02 set. 2016.

SWARBROOKE, J.; BEARD, C.; LECKIE, S.; POMFRET, G.. **Turismo de Aventura: Conceitos e estudos de caso**. São Paulo: Elsevier, 2003.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. 15 ed. Petrópolis, RJ, Vozes, 2014.

TOJAL, P. Galeria Hawaii. **Revista Surfar**. abr/mai 2015, p. 95.

TURCKE, C. **Sociedade excitada: filosofia da sensação**. Campinas, UNICAMP, 2010.

Últimas do OFF. Com luzes de LED nas pranchas, surfistas europeus competem à noite na França. 23 ago. 2016. Disponível em: <http://canaloff.globo.com/especiais/ultimas-do/materias/com-luzes-de-led-nas-pranchas-surfistas-europeus-competem-noite-na-franca.htm> Acesso em: 18 nov. 2016.

UMMINGER, W. **Des hommes et des records – histoire de la performance à travers les ages**. Editions de la Table Ronde, Paris, 1962.

URBIM, E.; SANT'ANA, T. **Quais os esportes radicais mais perigosos?**, São Paulo, n. 275, 2010. Disponível em: <http://super.abril.com.br/esporte/quais-esportes-radicaais-mais-perigosos-535987.shtml>. Acesso em: 27/04/2015.

UVINHA, R. R. (org.). **Turismo de Aventura: Reflexões e Tendências**. São Paulo: ALEPH, 2005.

UVINHA, R. R. **Juventude, lazer e esportes radicais**. São Paulo: Manole, 2001.

VAZ, G. C. As seis edições do Waimea 5000 (1976 - 1982). **DATASURFE**. 03 mar 2009. Disponível em: <http://www.datasurfe.com.br/2009/03/as-seis-edicoes-do-waimea-5000-1976.html> Acesso em: 21 jun 2016.

VAZ, G. C. Festivais de Surf de Ubatuba e Saquarema. **DATASURFE**. 13 jan. 2010a. Disponível em: < <http://www.datasurfe.com.br/2010/01/festivais-de-surfe-de-ubatuba-e.html>> Acesso em: 21 jun. 2016.

VAZ, G. C. O retrospecto de Flávio Padaratz na ASP. **DATASURFE**. 22 jan. 2010. Disponível em: <<http://www.datasurfe.com.br/2010/01/o-retrospecto-de-flavio-padaratz-na-asp.html>> Acesso em: 21 jun. 2016.

WALLERSTEIN, I. **The modern world system**. New York: Academic, 1974.

WHEATON, B. “**Just do It**”: **Consumption, Commitment, and identity in the Windsurfing Subculture**”, *Sociology of Sport Journal*, v.17, n.3, pp. 254-274, 2000.

WHEATON, B. **Understanding lifestyle sports: consumption, identity and difference**. New York: Routledge, 2005.